Gennaio 2000 numero 1 L. 7.900

SHENMUE
IL GIOCO DEL MILLENNIO

DREAMZONE
TUTTE LE NOTIZIE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE

SEGA GT
MEGLIO DI GRAN TURISMO?

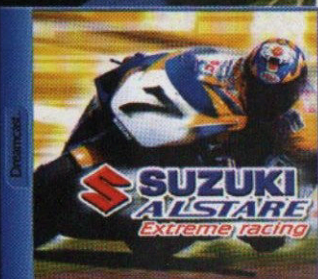
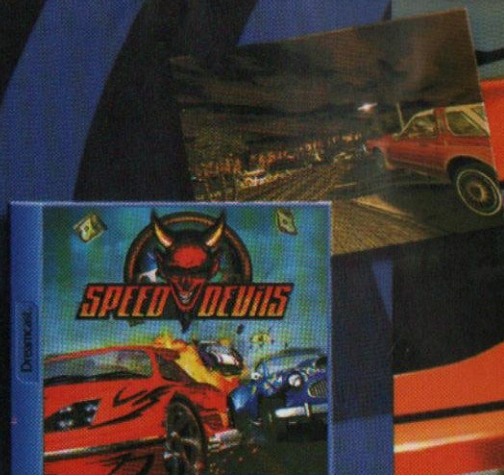
RESIDENT EVIL CODE VERONICA
TUTTO SUL NUOVO CAPOLAVORO HORROR

WORLD WIDE SOCCER 2000, STRIKER 2000, VIRTUA STRIKER 2
IL CALCIO SBARCA SU DREAMCAST

Soul Calibur

House of the Dead

Formula 1 GP

PLAY PRESS PUBLISHING

Dreamcast Arena
Gennaio 2000 Numero Uno
Pubblicazione Mensile della
PLAY PRESS PUBLISHING srl

Direttore Responsabile
Mario Ferri

Direttore Editoriale
Alessandro Ferri

Publisher
Carlo Chericoni

Editor
Sergio Pennacchini

Redazione
Marco Giudice
Enrica Corradini
Emanuela Di Vittorio

Hanno Collaborato
Gianluca Minari,
Daniele Cucchiarelli,
Emiliano Baglioni,
Marco Campagna

PR & Ufficio Stampa
Luca Carta

Art Director
Giorgio Meo

Grafica
Stefano Caldari,
Chiara Carocci

Pubblicità
Play Press Publishing srl:
Lungotevere dei Mellini, 44,
00193, Roma, tel.
06/3219219, fax 06/3203232,
E-mail: playpres@uni.net

BENVENUTI NEL FUTURO

Dimenticate tutto ciò che avete letto finora sull'ultima console della Sega. Dimenticate le previsioni disfattiste che la danno ormai già sconfitta data l'assoluta mancanza di pubblicità per il lancio ufficiale in Italia.
Finalmente è giunta l'ora di svegliarsi da questo incubo e iniziare a sognare.
Il Dreamcast è qui... vivo e pronto alla lotta come non mai. Mentre in molti pensano già ai futuri sconvolgenti sistemi della Sony e della Nintendo, noi ci stiamo già godendo la quarta generazione di videogiochi... ed è un vero sballo!
Con Dreamcast Arena vogliamo vivere con voi questa fantastica avventura, condividendo informazioni, notizie ed emozioni sul mondo del primo sistema a 128 bit.
La Sega è pronta a dare battaglia sviluppando giochi di qualità stratosferica come Shen Mue, Sega GT e Resident Evil Code Veronica. Noi siamo pronti ad affiancarli in questa dura lotta, con un magazine di qualità pieno di recensioni, anteprime, codici, notizie e informazioni dal Giappone.
E voi... cosa avete intenzione di fare?!?
È giunta l'ora di combattere per trasformare i sogni in realtà!

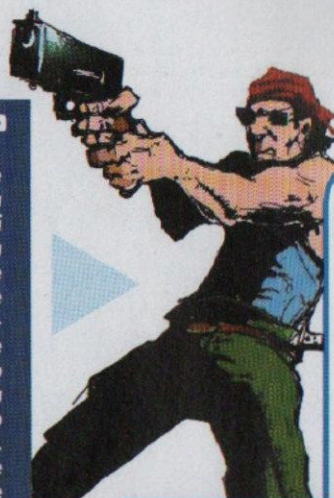
Carlo Chericoni

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 210/99 del 12/5/99. ISSN 1129-2725. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

Dreamcast ARENA

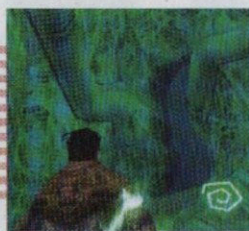
GENNAIO 2000 NUMERO 1

LA SEGA LASCIA IL MERCATO DELLE CONSOLE?

Da qualche tempo girano alcune voci su Internet secondo le quali il Dreamcast sarebbe l'ultima console prodotta dalla Sega. E questo nonostante gli ottimi risultati di vendita di questa potentissima macchina. Pensate che in Europa nella prima settimana ha venduto circa 200.000 pezzi, un numero che con questo Natale aumenterà notevolmente. Sembra comunque che i progetti per il futuro della Sega non prevedano la produzione di nuove console. Almeno così sembrava... La notizia è dovuta a una frase mal interpretata detta in giapponese da Isao Okawa, uno dei dirigenti della compagnia giapponese. In una recente conferenza stampa, Isao aveva dichiarato che il futuro della Sega sarebbe stato Internet e non l'hardware. Naturalmente queste voci sono state puntualmente smentite dalla Sega. Lo stesso Okawa ha tenuto a precisare che anche se la casa di Sonic punta moltissimo su Internet (e il Dreamcast ne è l'ennesima conferma), avrà sempre bisogno di una macchina per supportare questi nuovi progetti. È chiaro quindi che, se tutto andrà bene, in futuro vedremo nuove console e che la Sega non diventerà mai una semplice casa di sviluppo solo di videogiochi. Ed è altrettanto chiaro che non vedremo mai titoli Sega su console come PlayStation 2 o Nintendo Dolphin. L'unica cosa che è certa è che, dopo il fallimento del Saturn, il Dreamcast rappresenta l'ultima possibilità per la Sega di battere l'agguerrita concorrenza della Sony. E da quello che abbiamo visto, le cose stanno andando decisamente per il verso giusto...

GRAND THEFT AUTO 2 ARRIVA SU DREAMCAST!

Finalmente è ufficiale. *Grand Theft Auto 2* arriverà su Dreamcast il prossimo aprile. La versione per la console Sega sarà assolutamente identica a quella per PC. Come saprete, l'obiettivo del gioco è quello di compiere una serie di crimini come rubare auto o rapinare banche per conto di alcune gang malavitose. Naturalmente la polizia potrebbe avere qualcosa da ridire, per cui aspettatevi furiosi inseguimenti per le strade di una enorme metropoli. Avrete a vostra disposizione oltre 30 veicoli differenti che potrete rubare tranquillamente con la semplice pressione di un tasto. In tutto dovrete affrontare 70 missioni diverse. Su uno dei prossimi numeri vi proporremo un'anteprima di questo attesissimo gioco, nel frattempo gustatevi queste immagini...

IL RISVEGLIO DEL VAMPIRO

Nell'infinita lista di titoli per PC convertiti su Dreamcast, adesso è la volta di uno dei migliori arcade adventure 3D degli ultimi tempi, il bellissimo *Soul Reaver* della Eidos. In questo gioco vestirete i panni di un vampiro di nome Raziel che, sospettato di tradimento dal suo imperatore, viene rinnegato e cacciato per sempre dal regno. Il vostro compito sarà quello di guidare Raziel verso una giusta vendetta, combattendo contro mostruose creature e risolvendo i classici enigmi in enormi livelli tridimensionali sullo stile di *Tomb Raider*. La versione per Dreamcast sembra davvero eccezionale, con personaggi molto dettagliati e stupendi effetti di luce per gli incantesimi. Preparatevi, le creature della notte stanno per arrivare...

LA KONAMI SI DÀ AL BASKET

Che la Konami punti molto sul Dreamcast non è certo una novità e titoli come *Air Force Delta* o *Castlevania Resurrection* lo dimostrano. Ma la casa giapponese è famosa soprattutto per le sue fantastiche simulazioni sportive. Nell'attesa di una probabile conversione per la console Sega del fantastico *ISS Pro Evolution*, la Konami ha annunciato l'uscita per Dreamcast di *ESPN NBA Tonight* (titolo ancora provvisorio), una simulazione di basket davvero interessante. Basato su licenza ufficiale NBA, questo titolo proporrà tutte le squadre e i giocatori che militano nel campionato nazionale americano. La grafica sembra assolutamente fantastica, tranquillamente in grado di competere con lo splendido *NBA 2000* della Sega (di cui vi parliamo proprio in questo numero di Dreamcast Arena). Sono previsti più di 25 tipi di schiacciate differenti e ogni giocatore avrà a propria disposizione circa 75 movimenti diversi. La data di uscita non è ancora stata comunicata, per cui non ci resta che aspettare con ansia l'uscita di questo nuovo titolo della Konami.

NOTIZIE FLASH

Un Nuovo Ready 2 Rumble?

La Midway sta considerando l'idea di adattare la formula di *Ready 2 Rumble Boxing* a differenti generi sportivi. Il primo gioco della nuova serie dovrebbe ispirarsi al sempre popolare wrestling.
Si dice che alcuni personaggi di *Ready 2 Rumble Boxing* potrebbero fare la loro apparizione in questo nuovo titolo, tra cui *Tank Thrasher, 19th Century Brit, Big Willy Johnson* e *Lulu Valentine*.

Emergency Call

Il reparto AM1 della Sega è al lavoro su una nuova simulazione di guida davvero fuori di testa. Immaginate un incrocio tra *Crazy Taxi* e *E.R.* (la famosa serie televisiva di Steven Spielberg) e avrete un quadro abbastanza realistico di quello che vi aspetta in *Emergency Call*. Dovrete infatti guidare un'ambulanza per le strade di una metropoli nel tentativo di portare dei malati in ospedale nel più breve tempo possibile. Non vediamo l'ora di giocarci!

La Infogrames Si Espande

La Infogrames ha acquistato per 135 milioni di dollari la maggioranza della azioni della GT Interactive, la casa produttrice di titoli come *Driver*, *Oddworld* e *Total Annihilation*. La casa francese ha inoltre dichiarato che ha intenzione di supportare pienamente il Dreamcast utilizzando anche il marchio *GT*. Sembra addirittura che stiano già lavorando a una versione per la console Sega del bellissimo *Driver*, uno dei giochi di guida più interessanti dell'anno.

Dead Or Alive II

La Tecmo ha recentemente annunciato che il suo nuovo fantastico picchiaduro uscirà solo ed esclusivamente sulla console di casa Sega. Il primo episodio infatti era uscito anche sull'attuale PlayStation, ma sembra che gli ottimi rapporti tra la Sega e la Tecmo abbiano convinto quest'ultima a distribuire il gioco solo su Dreamcast. Indubbiamente un'arma in più per la casa di *Sonic* per contrastare l'arrivo dell'imponente PlayStation 2.

La Ubi Soft Prepara Un Nuovo Gioco Di Corse

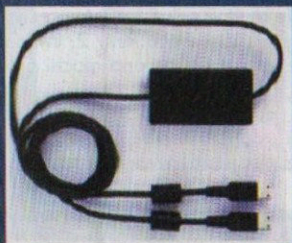
Con una mossa che spiazzerà molti appassionati di corse (perlomeno i non francesi) la Ubi Soft ha acquisito i diritti del film di prossima uscita *Taxi 2* per produrre un gioco di corsa. Il primo *Taxi* è stato un successo enorme in Francia. Il gioco della Ubi Soft è previsto per il 5 aprile del 2000.

La Sega Vola...

L'annuncio della Sega di aver fissato la data di uscita del primo capitolo di *Shenmue* per il prossimo 29 dicembre ha colto un po' tutti di sorpresa. Pensate che le quotazioni della casa giapponese sono letteralmente salite alle stelle, con evidente soddisfazione della dirigenza Sega.

Nuove periferiche per il vostro Dreamcast

La Sega of Japan ha recentemente annunciato una nuova serie di periferiche per Dreamcast in uscita in questi giorni negli scaffali dei negozi. Prima di tutto ci sono i bellissimi pad colorati in stile Nintendo 64. Le tinte disponibili sono quattro: verde, grigio, blu e rosso. Tutti i controller sono realizzati con una plastica trasparente che gli conferisce un look davvero accattivante.

Altra periferica piuttosto interessante è il cavo link, che permetterà di collegare due Dreamcast tra loro in modo da poter giocare in otto persone contemporaneamente. Pensate a una partita a World Wide Soccer 2000 in 8!
L'ultima periferica è stata progettata per uno dei giochi più attesi in Giappone, il bellissimo Virtual On: Oratorio Tangram. Questo controller è in pratica una fedele riproduzione dei comandi della versione da sala giochi del picchiaduro tra mech della Sega. Le due leve servono per controllare il movimento del vostro robot e sono munite di una serie di tasti per utilizzare le varie armi di Virtual On. Per ora è tutto, ma sembra che la Sega of Japan sia al lavoro anche su nuovo volante e altre strane diavolerie. Staremo a vedere...

Dreamgames

Ecco la classifica con i titoli più venduti in Europa e in America. Ogni mese la aggiorneremo con i dati di vendita dei migliori videogiochi per Dreamcast.

Europa

1. *House Of The Dead 2 – Sega – Sparatutto*
2. *Sonic Adventure – Sega – Platform 3D*
3. *Ready 2 Rumble Boxing – Midway – Sport*
4. *Sega Rally 2 – Sega – Corse*
5. *WWF: Attitude – Acclaim – Sport*
6. *Speed Devils – Ubi Soft – Corse*
7. *Power Stone – Capcom – Picchiaduro*
8. *Toy Commander – Sega – Sparatutto*
9. *TrickStyle – Acclaim – Corse*
10. *Blue Stinger – Activision – Avventura 3D*

America

1. *WWF Attitude – Acclaim – Sport*
2. *Soul Calibur – Namco – Picchiaduro*
3. *NFL 2K – Sega – Sport*
4. *NBA 2K – Sega – Sport*
5. *Sonic Adventure – Sega – Platform*
6. *Toy Commander – Sega – Azione/Sparatutto*
7. *South Park Rally – Acclaim – Corse*
8. *Soul Fighter – Piggyback – Picchiaduro*
9. *NBA Showtime – Midway – Sport*
10. *Sega Rally 2 – Sega – Corse*

IN GIRO PER IL MONDO

Diamo uno sguardo veloce alle novità sul Dreamcast provenienti da Giappone e USA...

USA

Born in the USA

Il lancio del Dreamcast negli USA è avvenuto il 9 settembre e ha riscosso molto più successo di quanto la Sega sperasse. La compagnia ha incassato l'impressionante cifra di 97 milioni di dollari solo durante il primo giorno e sta ora rivedendo le sue proiezioni di mercato. "In origine prevedevamo di vendere un milione di console entro la fine dell'anno e un altro mezzo milione nel primo trimestre del 2000", ha dichiarato Chris Gilbert, vice presidente del reparto vendite di Sega of America. "Siamo molto contenti", ribadisce Charles Bellfield della Sega. Il commento dello stesso Bellfield a proposito del pericolo rappresentato dalle future console Nintendo e Sony, è stato: "Abbiamo 12-15 mesi di vantaggio rispetto alla concorrenza".
Anche se le vendite della console sono state eclatanti, sembra che nessun fornitore abbia avuto problemi di magazzino.

Problemi di Software

Il lancio americano del Dreamcast ha fatto registrare un enorme problema: alcuni giochi non venivano caricati dalla console! *Blue Stinger* della Activision è stato il caso più eclatante, ma la compagnia ha immediatamente istituito una linea telefonica per permettere agli acquirenti di cambiare la loro copia senza troppi problemi. In tutto sono stati 19 i titoli usciti insieme alla console: *AeroWings, AirForce Delta, Blue Stinger, Cart: Flag To Flag, Millennium Soldier: Expendable, The House of the Dead 2, Hydro Thunder, Mortal Kombat Gold, NFL Blitz 2000, Pen Pen Tricelon, Power Stone, Ready 2 Rumble Boxing, Sega Sports NFL 2K, Sonic Adventure, Soul Calibur, Tokyo Extreme Racer, TrickStyle* e *TNN MotorSports HardCore Heat.*

Giappone

Il giorno delle tastiere viventi!

Uno dei giochi più strani annunciati al Tokyo Game Show di settembre è stato *Typing of the Dead: Keyboard Masters*, prodotto dalla stessa Sega. Si tratta in pratica di un *House of the Dead 2* con una tastiera al posto della pistola a raggi luminosi! Il gioco è stato ideato per insegnare ai più piccoli a digitare (oltre che per vendere più tastiere per Dreamcast). In pratica i giocatori devono scrivere delle parole ogni volta che incontrano degli zombi. Più veloci e accurati saranno, più precisi saranno i colpi sparati agli zombi! Speriamo che questo gioco esca anche in Europa. Sembra veramente divertente!

Ancora Capcom

La casa di *Street Fighter* punta sempre di più sulla nuova console Sega. Dopo gli splendidi picchiaduro e l'attesissimo *Resident Evil: Code Veronica*, la Capcom ha annunciato che è attualmente al lavoro su altri titoli per Dreamcast. Il più interessante è senza dubbio *Street Fighter 3 W Impact*, che a quanto pare avrà un'opzione Internet piuttosto interessante. Sembra che addirittura sarà possibile sbloccare nuove modalità solo attraverso la grande rete. Non sappiamo se potremo giocare anche su Internet, ma appena ne avremo notizia ve lo comunicheremo. Gli altri titoli sono *Marvel vs. Capcom 2* e *Power Stone 2*, entrambi in arrivo sia su Dreamcast che in sala giochi. Infine sembra che anche l'attesissimo *Strider 2* (che tra poco arriverà nelle sale giochi di tutto il mondo su scheda Naomi) verrà presto convertito sulla console di *Sonic*. Il futuro per il Dreamcast sembra sempre più roseo...

La guerra delle demo

Visto che la Sega of America e la Sega Europe hanno entrambe distribuito dei CD dimostrativi dei giochi Dreamcast, abbiamo messo a confronto i loro prodotti.

Sega of America

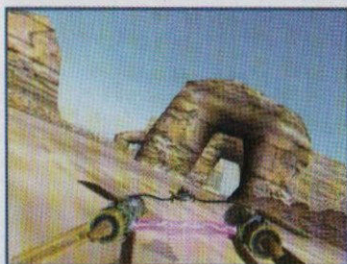
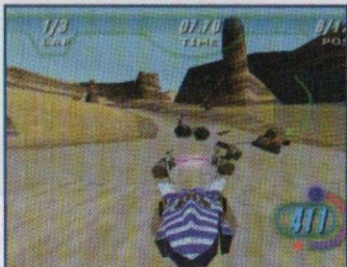
TITOLO:	Generator Volume One
DEMO GIOCABILI:	Sonic Adventure, Sega Bass Fishing, Champ Car.
ALTRI TITOLI:	Flag To Flag, The House Of The Dead 2, Ready 2 Rumble, Monaco Grand Prix, Power Stone.
FILMATI:	NFL 2K, NBA 2K, Hydro Thunder, BFL Blitz 2000.
DESIGN:	Menu molto futuristici e tutti completamente animati. Quando selezionate un gioco vedrete l'interfaccia muoversi meccanicamente con un effetto molto convincente.
COMMENTO:	Più demo giocabili che filmati. Interfaccia stupenda!

Sega Europe

TITOLO:	DreamOn Volume One
DEMO GIOCABILI:	Toy Commander, Incoming, TrickStyle, Ready 2 Rumble, Monaco Grand Prix.
FILMATI:	Virtua Fighter 3tb, Red Dog, Tokyo Highway Challenge, Power Stone, UEFA Striker, Snow Surfer, Sonic Adventure, Sega Rally 2.
DESIGN:	Il nome si adatta all'interfaccia dai toni morbidi di questo disco demo. Logo di forma ovale, bolle che fluttuano per lo schermo...
COMMENTO:	Più filmati che demo. L'interfaccia non è niente di speciale.

Anche se *DreamOn* vanta più titoli in assoluto (14 contro gli 11 di *Generator*), il maggior numero di prodotti giocabili della demo americana fanno pendere l'ago della bilancia a favore di quest'ultima. I filmati contano relativamente, quello che tutti vogliono fare con la propria console è giocare, e subito! È ovvio che il disco con più demo giocabili risulti quindi il più gradito.
È curioso notare come la Sega Europe non abbia incluso su *DreamOn* nessuna versione giocabile di titoli sviluppati internamente come *Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3tb* o *Sega Rally 2*. Invece, la maggior parte delle demo di *Generator* riguardano giochi prodotti dalla stessa Sega.
Sfortunatamente nessuno dei due dischi include un filmato di *Shenmue*, uno dei giochi attesi maggiormente dagli utenti Dreamcast. Un'opportunità mancata per promuovere questo fantastico titolo, peccato!

La Forza entra in sala giochi

Sega e LucasArts hanno recentemente annunciato di stare collaborando alla realizzazione di un nuovo titolo da sala ispirato all'universo di *Star Wars*. Si tratta di una simulazione di corsa basata sulla gara dei pod vista in *Episodio Uno*, simile a *Star Wars Racer* apparso su Nintendo 64 e PC.
Il gioco non sarà una conversione di titoli già esistenti. La LucasArts sta lavorando su un nuovo motore grafico basato sulla scheda Naomi prodotta dalla Sega. I più informati di voi sapranno che la Naomi è essenzialmente un Dreamcast con più RAM, per cui una conversione per la console a 128-bit della Sega appare molto probabile.
Sega e Lucas hanno già lavorato insieme al gioco da sala *Star Wars Trilogy*, la cui conversione per Dreamcast sembra però meno probabile. Non importa, perché presto vedremo la vera Forza del Dreamcast!

La Mad Catz debutta su Dreamcast

La società produttrice di periferiche Mad Catz sta lavorando da tempo a una serie di joypad, pistole e volanti per Dreamcast, e sembra finalmente pronta a lanciare sul mercato questi prodotti. Probabilmente in questi giorni i negozi italiani saranno invasi da questa nuova linea di accessori.
La pistola Dream Blaster ha un aspetto simile alla pistola prodotta dalla stessa Sega ed è l'ideale per i giochi alla House of the Dead 2. Possiede uno slot posteriore per inserire VMS o Vibration Pack, ed è stata dotata di un'impugnatura molto comoda da usare. Il prezzo in lire non è ancora stato annunciato.
Per circa 60.000 lire potrete invece mettere le mani sul Dream Pad. La caratteristica più singolare di questo eccellente controller è la presenza di sei pulsanti al posto dei normali quattro. I tasti extra sono programmabili a piacimento e dovrebbero risultare particolarmente utili con i picchiaduro.
I fanatici dei giochi di guida saranno felici di sapere che la Mad Catz ha messo a frutto la propria esperienza per la produzione di un volante per Dreamcast. Il DreamWheel funziona davvero bene e include un dispositivo per riprodurre le vibrazioni. I tasti sono posizionati in punti ideali e la confezione comprende anche una pedaliera! Il prezzo di vendita dovrebbe aggirarsi intorno alle 100.000 lire.
Nel prossimo numero recensiremo in modo approfondito i prodotti Mad Catz.

GIOCHI PC IN ARRIVO SU DREAMCAST

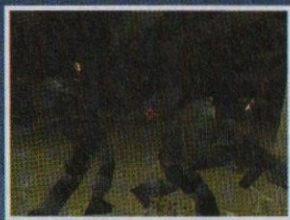
Non c'è dubbio che uno degli assi nella manica della Sega sia il sistema operativo PC del Dreamcast. I giochi PC possono essere convertiti in poche settimane! In questa sezione vi presentiamo le conversioni in fase di lavorazione e quelle che ci piacerebbe vedere realizzate!

QUAKE III: ARENA

Responsabili: Id Software/Activision

Che cos'è?: Il terzo episodio della leggendaria serie di sparatutto in prima persona prodotta dalla Id Software di John Carmack. *Quake III* si concentra sull'aspetto multigiocatore ancora più dei suoi predecessori. Come è normale per un gioco di Quake, l'adrenalina scorre a fiumi durante le partite. L'unica vera differenza rispetto ai capitoli precedenti è l'inclusione di un'opzione per il gioco via Internet. Atomizzare giocatori provenienti da tutto il mondo è molto più gratificante e divertente.

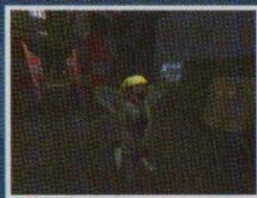
Data di Uscita: Non ancora annunciata. Comunque possiamo dirvi in anteprima che la Sega of Japan ha comunicato ufficialmente l'uscita di questo gioco su Dreamcast. Presto potremo massacrarci in allegria connettendoci a Internet. Non vediamo l'ora!

Conclusione: Armi potentissime e gioco in Rete. Riuscite a pensare a qualcosa di più divertente?

RAINBOW SIX

Responsabili: Jaleco/Take 2 Interactive

Che cos'è?: Il terrorismo dilaga e voi siete l'unica possibilità di salvezza per il mondo intero. In *Rainbow Six* prenderete il controllo di una squadra di specialisti addestrati a combattere ogni forma di attentato criminale. Controllando i *Rainbow Six* attraverso una visuale in prima persona potrete scegliere quali membri mandare in missione e quali strategie adottare, oltre a regolare un'altra infinità di dettagli. La versione PC permetteva di giocare in Rete e di collaborare con alcuni amici per salvare il mondo.

Data di Uscita: Imminente. Lo sviluppo della versione Dreamcast è molto avanzato, ma ultimamente la Sega ha fornito poche informazioni al riguardo, forse a causa del ritardo nell'attivazione della sua Rete per il gioco via Internet.

Conclusione: Un *Quake* dove bisogna usare il cervello.

STARCRAFT

Responsabili: Blizzard Entertainment

Che cos'è?: Gli appassionati di strategici in tempo reale discutono da tempo su quale sia il miglior esempio del genere, se *Command & Conquer* o *StarCraft*. Noi di Dreamcast Arena preferiamo *StarCraft*. Non c'è gioco che ci abbia trattenuto in ufficio dopo il lavoro più del titolo Blizzard. La nostra preferenza è dovuta soprattutto all'opzione per il gioco in Rete, che permette a un massimo di otto appassionati di scontrarsi su ostili mondi alieni al comando di una delle tre razze disponibili: Terran (i classici umani), Zerg (xenomorfi simili agli Alien), o Protoss (guerrieri tecnologici).

Data di Uscita: Abbiamo parlato personalmente con i responsabili della Blizzard a proposito di una conversione di *StarCraft*, e la risposta è stata: "Non abbiamo ancora deciso su quale console svilupperemo il nostro prossimo gioco. Stiamo considerando le varie opzioni".

Conclusione: Un incrocio tra *Command & Conquer* e *Aliens*.

L'ARRIVO DEL MESSIA

La Shiny Entertainment ha confermato ufficialmente che il loro nuovo sparatutto chiamato *Messiah* arriverà anche su Dreamcast entro la prima metà del 2000. Dave Perry (fondatore della Shiny e responsabile del progetto di *Messiah*) sembra piuttosto entusiasta per le straordinarie capacità della console Sega. "Siamo curiosi di vedere cosa riusciremo a fare con questa potentissima console. Il nostro obiettivo non è solo

quello di fare una conversione perfetta di un gioco per PC, ma piuttosto quello di sfruttare al limite le potenzialità del Dreamcast per aggiungere nuovi effetti grafici e migliorare ulteriormente il nostro *Messiah*", ha dichiarato Dave Perry. Nel gioco dovrete prendere il controllo di un piccolo angelo che dovrà salvare il mondo da una misteriosa minaccia. La caratteristica più interessante è la possibilità di entrare dentro i corpi dei nemici e in questo modo acquisire tutte le loro armi e abilità. Questa vostra capacità non vi sarà utile soltanto nei combattimenti, ma anche per risolvere alcuni complicati enigmi. Non ci resta che aspettare qualche mese per vedere cosa saranno capaci di fare i ragazzi della Shiny.

NOTIZIE FLASH

CODEMASTERS!

La Codemasters (creatrice di splendidi giochi di guida come *Toca Touring Cars*, *Colin McRae Rally* e *Micromachines*) ha annunciato di essere attualmente al lavoro su alcuni progetti per Dreamcast. Non sappiamo dirvi con certezza quale sarà il primo titolo a uscire nei negozi, ma alcune insistenti voci di corridoio danno per scontata una conversione di *Colin McRae Rally 2* (che presto uscirà su PlayStation e PC).

DA GRANDE FARÒ IL POMPIERE...

Non ci sono limiti alla creatività dei programmatori Sega. Dopo il fantastico *Emergency Call Ambulance*, presto in Italia dovrebbe arrivare anche *Brave Firefighters*, che altro non è se non una simulazione di pompiere. Esatto, avete capito bene! Dovrete mettervi in spalla un controller a forma di idrante per spegnere vari incendi e salvare più vite umane possibile. Il gioco utilizzerà una visuale in prima persona alla *House Of The Dead 2* e non si baserà su scheda Naomi. Arriverà anche su Dreamcast?

VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

Il nuovo picchiaduro della Sega è appena uscito in Giappone e la risposta di critici e pubblico è stata semplicemente fenomenale. Pensate che il settimanale di videogiochi più famoso del Sol Levante (chiamato Famitsu) ha recensito questo picchiaduro per Dreamcast dandogli un voto di 39 su 40 (praticamente il massimo, solo *Soul Calibur* aveva ottenuto di più). Le cose sembrano mettersi sempre meglio per la Sega e la sua nuova console...

E QUATTRO...

Durante lo sviluppo di *Shenmue*, Yu Suzuki ha fatto chiaramente intendere che è anche al lavoro sul nuovo episodio della serie di *Virtua Fighter*, chiamato con molta originalità *Virtua Fighter 4*. Sembra che per la programmazione verranno utilizzate alcune tecniche "scoperte" durante la programmazione di *Shenmue*. La data di uscita non è ancora stata comunicata, ma sembra che entro la prossima estate potremo tornare a picchiarci in allegria con Akira e compagni.

V-RALLY 2 SU DREAMCAST

La Infogrames ha annunciato ufficialmente l'uscita di *V-Rally 2* su Dreamcast, previsto in Europa per i primi mesi del prossimo anno. Dopo l'enorme successo ottenuto su PlayStation, questa famosa serie fa quindi il suo debutto anche sulla console di casa Sega. Naturalmente avremo di fronte un prodotto notevolmente diverso rispetto alla versione per PSX, visto che le potenzialità tecniche del Dreamcast sono nettamente superiori. Aspettatevi quindi una grafica sfavillante, con modelli poligonali per le vetture ultra realistici e ambientazioni sempre più dettagliate. In tutto saranno presenti circa 28 macchine e oltre 60 piste, con la possibilità di crearne di nuove grazie all'utilissimo editor di tracciati.

La Infogrames ha annunciato che questo *V-Rally 2* non sarà una semplice conversione, ma che invece verranno sviluppate nuove modalità e caratteristiche appositamente per la versione Dreamcast. A questo punto non ci resta che guardare queste splendide foto in attesa dell'uscita di *V-Rally 2* nei negozi...

DREAMCHECK

In questa sezione vi aggiorneremo mensilmente sulle date di uscita ufficiali di tutti i titoli Dreamcast in Europa. Naturalmente ricordate che queste date sono soggette a cambiamenti, per cui non prendetevela con noi se il vostro gioco preferito esce in ritardo...

Dragons Blood	Virgin	Dicembre '99
Evolution	Ubi Soft	Dicembre '99
Fighting Force 2	Eidos	Dicembre '99
Flying Heroes	Take 2	Dicembre '99
Grand Theft Auto 2	Take 2	Dicembre '99
Jimmy White's Cue Ball	Virgin	Dicembre '99
Marvel Vs Capcom	Capcom	Dicembre '99
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	Dicembre '99
Shadowman	Acclaim	Dicembre '99
South Park Rally	Acclaim	Dicembre '99
Street Fighter Alfa 3	Capcom	Dicembre '99
Test Drive 6	Infogrames	Dicembre '99
Worms Armageddon	Hasbro	Dicembre '99
Metropolis	Sega	Gennaio
NBA 2000	Sega	Gennaio
Re-Volt	Acclaim	Gennaio
Soul Reaver: Legacy of Kain	Eidos	Gennaio
Star Trek: Armada	Acclaim	Gennaio
Tee Off	Acclaim	Gennaio
Vigilante 8	Activision	Gennaio
Virtua Striker 2	Sega	Gennaio
Rayman 2	Ubi Soft	Febbraio
Espion-Age-Nts	Tommo	Febbraio
Climax Landers	Sega	Febbraio
Ecco The Dolphin	Sega	Marzo
Toy Story 2	Activision	Marzo
Draconus	Crave	Marzo
Furballs	Acclaim	Aprile
Baldur's Gate	Infogrames	Aprile
Gauntlet Legends	Midway	Aprile
Carrier	Jaleco	Primavera 2000
Castlevania Resurrection	Konami	Primavera 2000
Crazy Taxi	Sega	Primavera 2000
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Primavera 2000
Take The Bullet	Sega	Primavera 2000
Zombie Revenge	Sega	Primavera 2000
Shenmue	Sega	Estate 2000

DREAM SPOTTING

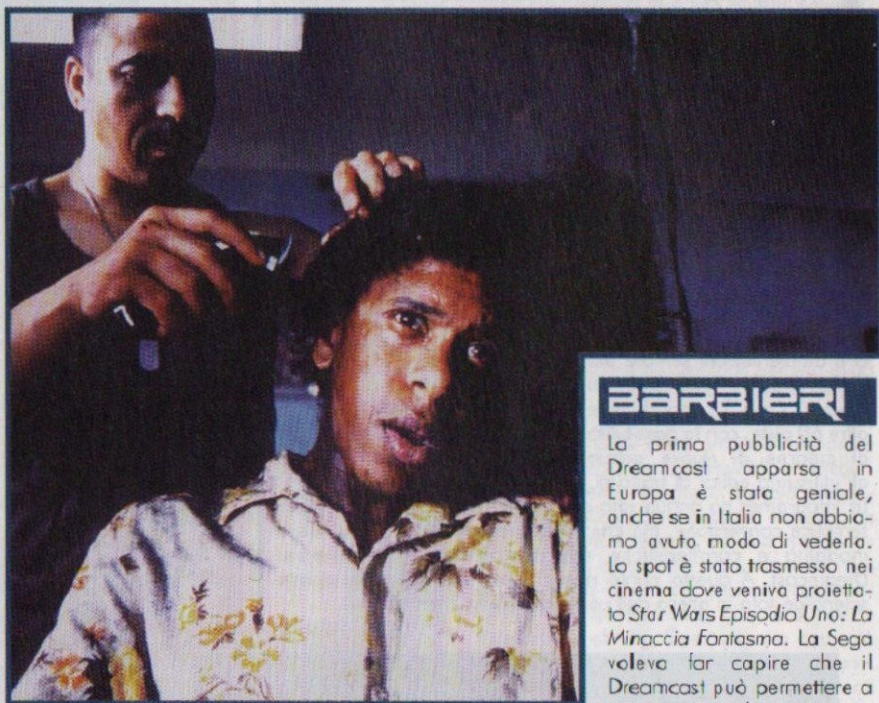
CON IL RECENTE LANCIO DEL DREAMCAST IN EUROPA (AVVENUTO IL 14 OTTOBRE) E IL CLAMOROSO SUCCESSO DI VENDITE DELLA CONSOLE NEGLI STATI UNITI, ABBIAMO PENSATO DI DARE UN'OCCHIATA ALLE VARIE CAMPAGNE PUBBLICITARIE SCELTE DALLA SEGA PER PROMUOVERE LA SUA NUOVA CONSOLE...

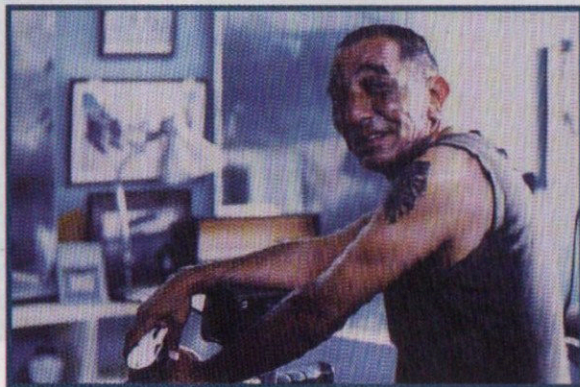
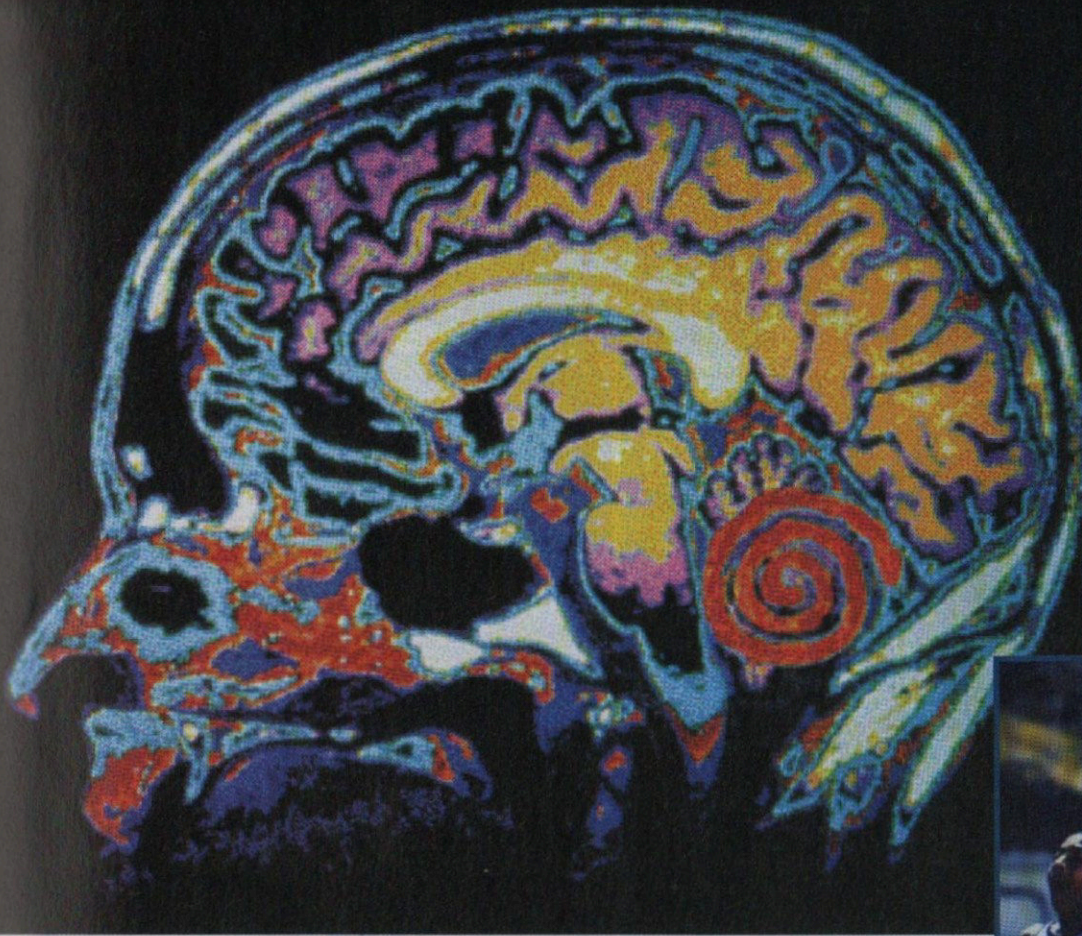
Pubblicizzare in modo efficace il Dreamcast non è stato un compito facile per la Sega. Dopo il fallimento del Saturn dovuto all'eccessiva arroganza della società e a una macchina difficile da programmare, la Sega si è trovata in una posizione poco felice rispetto al colosso Sony e alla ridimensionata Nintendo. La Sega sa senza dubbio il fatto suo quando si tratta di programmare giochi, ma si è sempre trovata un po' persa nel campo dell'hardware. Il suo unico vero successo è stato il Mega Drive e da quell'epoca sono passati un bel po' di anni. Ora la Sega ha un'occasione per ripartire da zero e con tutta probabilità sarà anche l'ultima.
Fortunatamente il Dreamcast sembra essere partito con il piede giusto!

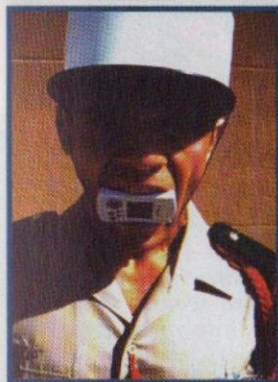
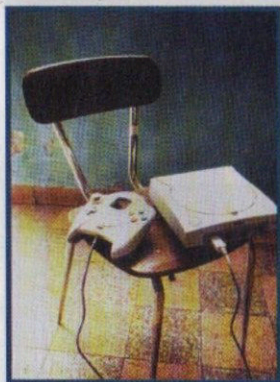
INFORMAZIONI

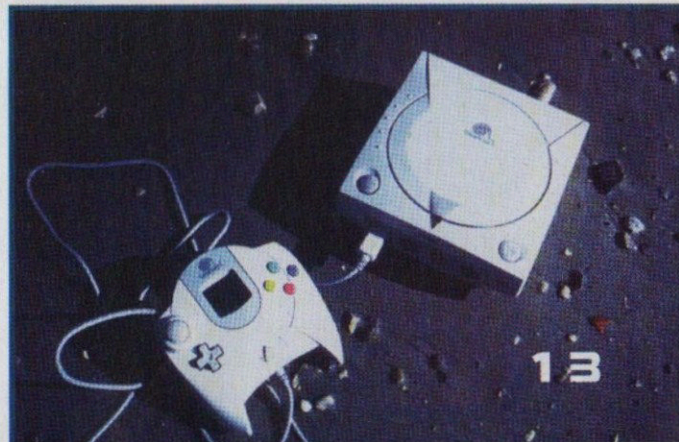
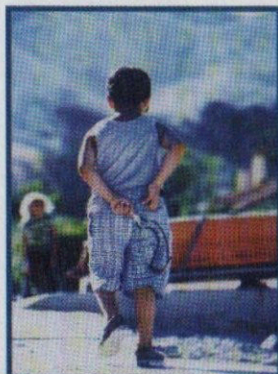
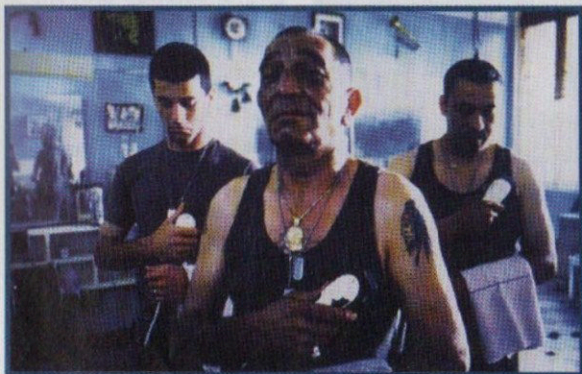
La nascita del colosso Sega risale ormai a molti anni fa, quando la società creava e distribuiva da sé i propri cabinati da sala giochi. Il nome della società, Service and Games, è rimasto inalterato fin da allora.

EUROPA

La campagna pubblicitaria scelta dalla Sega per l'Europa è molto particolare. Forse ha qualcosa a che fare con le origini francesi dell'Amministratore Delegato di Sega Europe o magari solo con i gusti più sofisticati di noi europei. Scordatevi gli spot tecnologici visti in America e date un'occhiata a questi barbieri!

BARBIERI

La prima pubblicità del Dreamcast apparsa in Europa è stata geniale, anche se in Italia non abbiamo avuto modo di vederla. Lo spot è stato trasmesso nei cinema dove veniva proiettato *Star Wars Episodio Uno: La Minaccia Fantasma*. La Sega voleva far capire che il Dreamcast può permettere a più persone di giocare in rete. Il filmato mostra quattro barbieri della legione straniera chiamati "Player 1", "Player 2", "Player 3" e "Player 4". Ogni barbiere è al lavoro su un soldato e tutti competono per aggiudicarsi

UNA FERVIDA IMMAGINAZIONE

Oltre che con questi spot, la Sega ha pubblicato vari annunci pubblicitari su molte riviste del settore distribuendo poster, cartoline e spille varie usando quattro immagini basate sul logo a spirale del Dreamcast. All'E3 dello scorso maggio uno degli edifici dove si svolgeva la fiera era completamente ricoperto da un enorme tendone raffigurante il primo piano di due occhi contenenti la spirale della console Sega.

il primo posto di questa curiosa gara. Una voce fuori campo annuncia: "A tutti piace giocare, perché non farlo insieme?", mentre in sovrimpressione appare lo slogan: "Fino a 6 miliardi di giocatori".
Lo spot cattura molto bene l'attenzione e si discosta notevolmente dalle solite pubblicità dedicate a console e videogiochi. Secondo noi l'unica cosa negativa è la voce fuori campo di Malcolm McLaren, che sinceramente non si adatta bene allo stile delle immagini.

La boa

Il secondo spot della Sega mostra alcuni bambini intenti a tirare sassi a una boa da una scogliera. Anche qui l'immagine si sofferma per un istante su ogni ragazzino mentre sullo schermo appaiono le scritte "Player 1", "Player 2", "Player 3" e così via. Nessuno dei bambini riesce a colpire la boa, ma un giovane (ignorato fino ad allora da tutti gli altri) ci riesce al primo colpo! Anche qui la pubblicità si conclude con lo slogan: "A tutti piace giocare, perché non farlo insieme?".
Entrambi gli spot dimostrano che la Sega è seriamente intenzionata a promuovere il Dreamcast come una macchina da gioco collettiva, non come una console da usare soli nella propria cameretta. Anche se la voce fuori campo non è delle migliori, noi di Dreamcast Arena crediamo che la Sega sia partita con il piede giusto. Ciò che serve adesso è qualche spot che metta in mostra alcuni dei videogiochi di ottima qualità già disponibili.

USA

Gli Americani hanno avuto senza dubbio la campagna pubblicitaria migliore tra quelle dedicate al Dreamcast. La Sega ha cominciato a stuzzicare l'appetito dei videogiocatori mandando in onda su MTV alcune pubblicità che terminavano con lo slogan "It's thinking...", per poi lanciare una serie di filmati davvero brillanti!

Questi spot televisivi mostrano i personaggi principali dei primi giochi Dreamcast in tre cortometraggi, due dei quali dedicati ai due titoli di punta per il mercato americano, *Sonic Adventure* e *NFL 2K*. Diamo uno sguardo a questi piccoli capolavori...

L'INAUGURAZIONE

Un ragazzo sbircia all'interno del suo nuovo Dreamcast e vede un gruppo di personaggi che festeggiano! Afro Thunder di *Ready 2 Rumble* conversa con Sarah Bryant di *Virtua Fighter 3tb*, Sonic corre per tutta la stanza e Tails discute animatamente con il cestista dei Blazers Brian Grant.

Uno zombi di *House of the Dead 2* sta cercando di salutare la mammina...

Ti piacciono i miei calzoncini, pupa?

Un ragazzo da solo nella sua camera... esattamente l'immagine che Sega Europe vuole evitare!

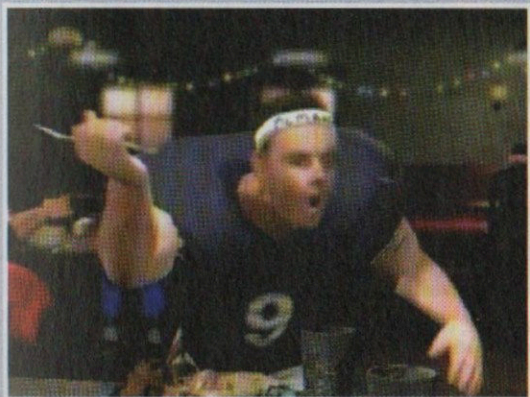
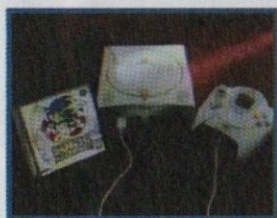
SOGNO A OCCHI APERTI

In questo spot il party continua con Sonic che si trova nella postazione del D.J. Il riccio blu comincia a fantasticare e pensa di correre per gli scenari di *Sonic Adventure*. Il sogno finisce quando un giocatore di basket scuote Sonic riportandolo alla realtà.

I VECCHI TEMPI

Forse il migliore dei tre. Questa volta i protagonisti sono i personaggi principali dei vecchi titoli per il Sega Genesis (Mega Drive qui da noi). Un giocatore di football americano che sembra aver bevuto troppo siede assieme a Rayman e ad altri simpatici personaggi, lamentandosi e affermando che i giovani possessori di Dreamcast non sanno cosa si sono persi!

Ecco Sonic negli insoliti panni di D.J.

Lo riconoscete? È il Dr. Robotnik di *Sonic Adventure*.

Una patata infilzata su una forchetta può diventare un'arma davvero molto pericolosa!

Jeffry e Shun-Di di *Virtua Fighter* portano via il giocatore ubriaco prima che esageri!

Rayman discute con un giocatore di football americano. Quando si dice "macchina dei sogni"...

MTV GENERATION

La promozione americana del Dreamcast è cominciata con una serie di tre spot davvero spettacolari trasmessi in esclusiva su MTV. Tutti e tre sono di grande impatto e hanno sicuramente catturato l'attenzione degli appassionati americani.

ANSIA

"Guardami... posso farcela... posso batterlo".
"Non pensare troppo, potrebbe sentirti".
"Sta pensando".
9.9.99

Questo è stato il primo spot a mostrare il Dreamcast come una cosa in grado di pensare, quasi qualcosa da temere. Aspetto futuristico e spettacolari effetti visivi rendono questo filmato imperdibile e trasmettono l'idea che la macchina Sega non è una console come tutte le altre.

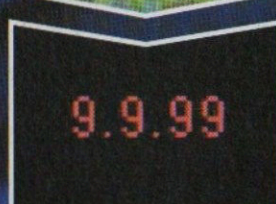
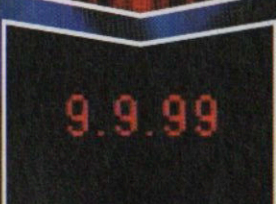
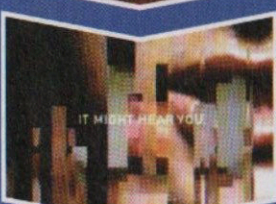
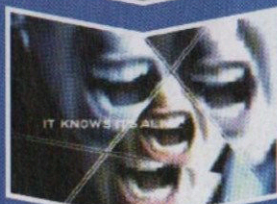
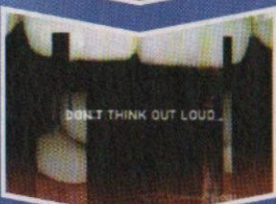
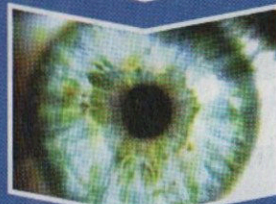
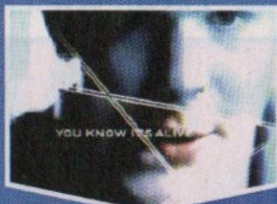
CLAUSTROFOBIA

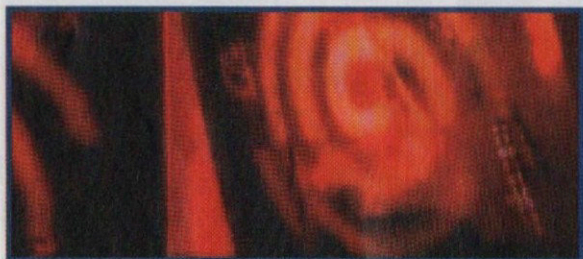
"Tu sai che è vivo".
"Peggio. Lui sa di essere vivo".
"Sta pensando".
9.9.99

Il secondo spot riprende l'idea del primo e mostra un ragazzo impegnatissimo nel tentativo di battere il Dreamcast. Ancora una volta la Sega tenta di differenziare la sua console da tutte le altre. Anche questo filmato come tutti gli altri termina con la data di lancio della console, una data che almeno in America è stata rispettata.

REM

"Cercare di diventare più intelligente di lui..."
"Lo farà solamente diventare ancora più intelligente".
"Sta pensando".
9.9.99

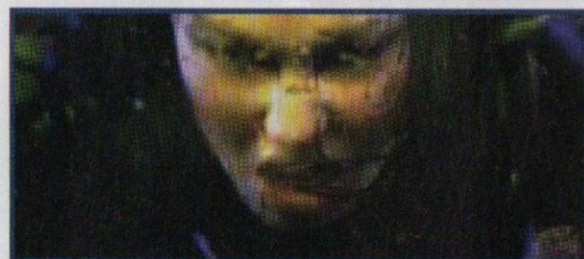
Terzo e ultimo della serie, anche questo spot si concentra sull'impatto visivo, un modo efficace di catturare l'attenzione del pubblico. Questa pubblicità avverte di non tentare di battere il Dreamcast per non provocare la sua reazione... una cosa che non può non attirare l'attenzione di qualsiasi videogiocatore.

GIAPPONE

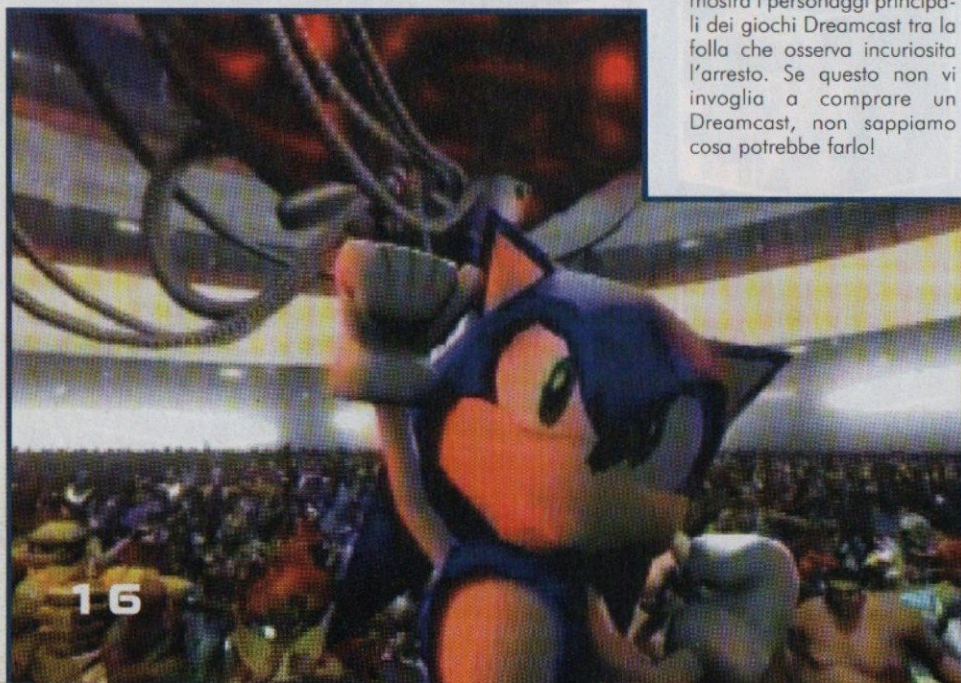
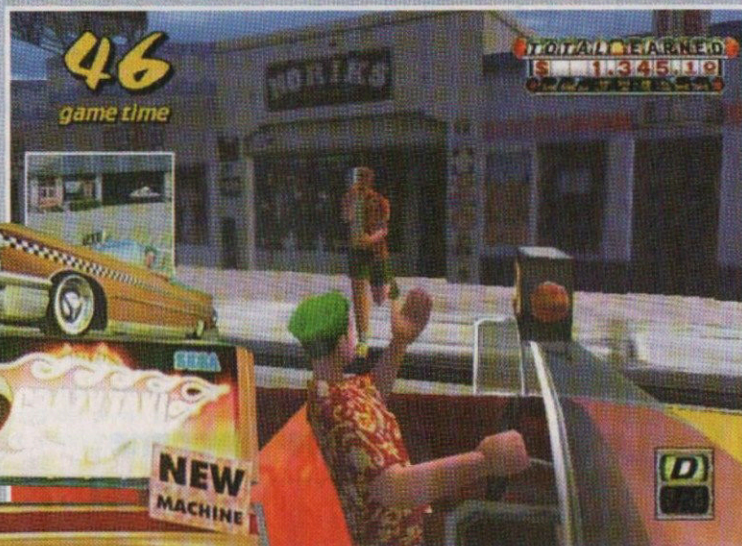
Sega of Japan ha lanciato il Dreamcast nel novembre del 1998, quasi un anno prima del lancio europeo ed è stato subito un successo. Per incrementare ulteriormente le vendite della console la Sega ha recentemente abbassato il prezzo a 19.900 yen, poco meno di 350.000 lire.
Per pubblicizzare questo ribasso dei prezzi la compagnia giapponese ha addirittura degradato il proprio Senior Executive Managing Editor Hidekazu Yukawa! Ovviamente si tratta di una cosa ironica, visto che la mossa è stato giustificata come reazione alle scarse vendite del Dreamcast. Mr. Yukawa ha partecipato a uno spot dove chiede ai giocatori di comprare il Dreamcast al nuovo e più interessante prezzo. Senza dubbio un approccio originale.

In questo laboratorio futuristico si trova un prototipo del Dreamcast.

Però... niente male come ladra...

APOCALISSE

Anche se successivamente è arrivato pure in America, questo spot è stato inizialmente trasmesso in esclusiva solo in Giappone. Questa volta lo spot mostra una ladra che si infiltra in un laboratorio segreto per rubare il prototipo del Dreamcast. Lo scenario è una Tokyo futuristica ispirata alle incredibili città di *Blade Runner*. Questa pubblicità ha avuto un successo davvero strepitoso. La ladra armeggia con un computer prima di scappare con il suo bottino, bloccando un radar e facendo precipitare un aereo! Dopo questa scena la ragazza afferra una bicicletta per scappare, ma dopo pochi metri si schianta contro una macchina della polizia! La scena finale mostra i personaggi principali dei giochi Dreamcast tra la folla che osserva incuriosita l'arresto. Se questo non vi invoglia a comprare un Dreamcast, non sappiamo cosa potrebbe farlo!

Ecco il bottino, un Dreamcast giapponese chiuso in una lucida valigetta di metallo.

La ladra si schianta sul cofano di una macchina della polizia!

Lo spot termina con Sonic e gli altri che danno una festa!

INSERT COIN

L'idea alla base di *Crazy Taxi* è molto semplice. Trovate un cliente, fatelo salire a bordo e portatelo a destinazione il più velocemente possibile.

Da qualunque parte lo si guardi, il futuro del Dreamcast sembra davvero roseo, con giochi di altissima qualità in arrivo da tre direzioni. Giochi originali Dreamcast, conversioni di titoli per PC e versioni migliorate dei giochi basati su scheda Naomi. In pratica la Naomi è un Dreamcast rinchiuso in una postazione da sala giochi, per cui la Sega potrà convertire sulla propria console tutti questi prodotti senza alcun problema!

Il T-rex di *The Lost World* vi farà letteralmente balzare sulla sedia! Se vi è piaciuto *Jurassic Park* questo gioco vi farà impazzire.

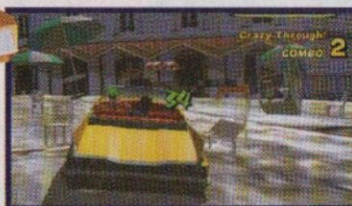
Dead or Alive ha una grafica veramente strabiliante!

CRAZY TAXI

IL VOSTRO COMPITO È CAUSARE IL MAGGIOR CAOS POSSIBILE CON UN VECCHIO TAXI GIALLO!

Il gruppo di sviluppatori AM2 della Sega ci stupisce ancora una volta! La loro ultima creazione è una divertente simulazione di guida chiamata *Crazy Taxi* che potrete trovare in tutte le sale giochi d'Italia. Visto che questo titolo gira su scheda Naomi, la versione Dreamcast prevista per la fine dell'anno non dovrebbe essere un problema.

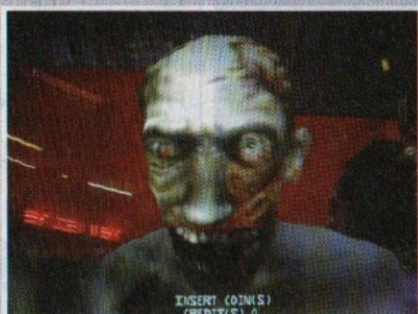
All'inizio di ogni partita dovrete scegliere uno dei quattro tassisti disponibili, ognuno con un proprio taxi pronto a fare fuoco e fiamme. Il gioco è ambientato interamente per le strade di San Francisco. I programmatori della AM2 hanno fatto davvero un ottimo lavoro e la città è stata riprodotta in maniera davvero perfetta. Pensate che se volete potrete visitare anche alcuni dei luoghi più famosi della metropoli californiana come il negozio Levi's, Tower

La Naomi è praticamente un Dreamcast con un disco rigido molto capiente al posto del lettore GD-ROM.

Il modello di guida è decisamente arcade. Imparare a controllare il proprio taxi è un gioco da ragazzi.

Compagnie come KFC, Levi's e Pizza Hut hanno fornito alla Sega i progetti originali dei loro edifici, per cui la grafica è molto fedele alla realtà!

L'indicatore in alto a destra vi segnala quanti soldi avete guadagnato dall'inizio della partita.

Passare a tutta velocità in mezzo a un parcheggio è solo una delle tante acrobazie che potrete fare con *Crazy Taxi*.

Dead or Alive si preannuncia come un degno rivale dei picchiaduro Namco.

Zombie Revenge è un ottimo picchiaduro della Sega.

Nel divertentissimo *Crazy Taxi* potrete andare davvero dove volete.

Che ne dite della grafica in alta risoluzione di *Dead or Alive*?

The Lost World è l'ennesima dimostrazione delle incredibili potenzialità grafiche della scheda Naomi.

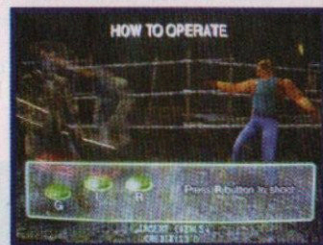
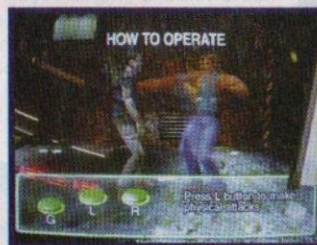
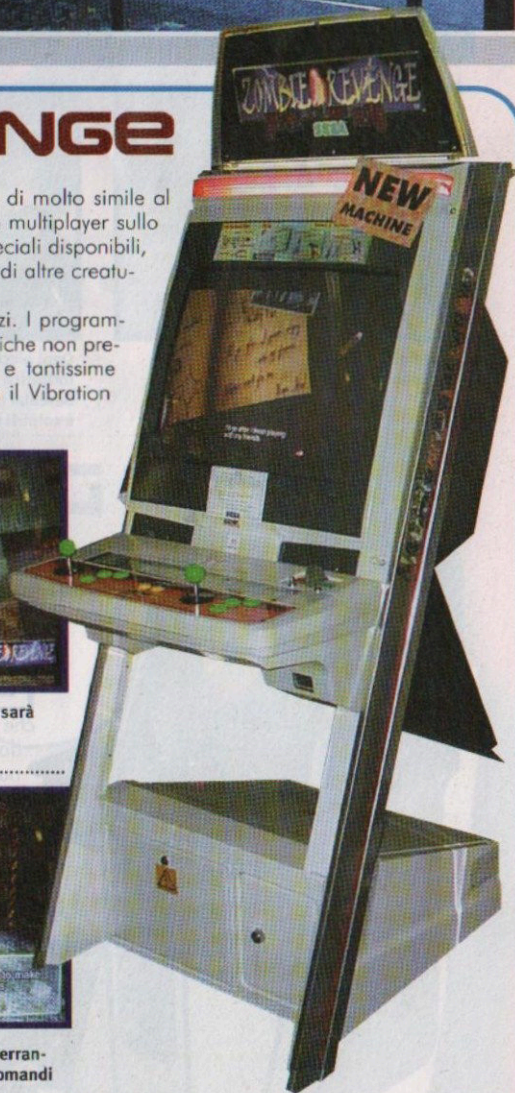
Records o lo stadio di baseball. Il vostro compito principale sarà quello di caricare un cliente e portarlo a destinazione nel minor tempo possibile. La cosa che più ci ha impressionato è il realismo con cui è stata ricreata San Francisco. I semafori funzionano alla perfezione, le altre auto seguono il codice stradale e i pedoni attraversano la strada passando sulle strisce.
La cosa divertente è che in *Crazy Taxi* potrete fare tutto quello che volete. Potrete passare col rosso, andare contromano, passare per i prati e addirittura saltare con il vostro enorme taxi per superare gli incroci più trafficati. Più acrobazie fate e più punti guadagnerete.
Per ora non sappiamo nulla sulla conversione per Dreamcast. L'unica cosa certa è che la data di uscita è stata fissata per l'inizio del 2000. Speriamo che i programmatori della Sega inseriscano altre macchine utilizzabili e magari qualche città in più. Comunque, anche così com'è *Crazy Taxi* è senza dubbio uno dei titoli più divertenti degli ultimi anni. Un vero capolavoro.

Ecco il negozio di musica della Tower Records, una delle catene più famose in America.

ZOMBIE REVENGE

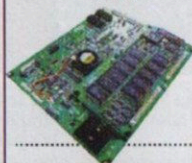
Incrociate *Resident Evil* con *Virtua Fighter* e otterrete qualcosa di molto simile al nuovissimo *Zombie Revenge* della Sega. *ZR* è un picchiaduro multiplayer sullo stile di *Dynamite Deka*. Dopo aver scelto uno dei tre agenti speciali disponibili, dovrete liberare una città dalla minaccia di un esercito di zombi e di altre creature assetate di sangue.
La versione giapponese dovrebbe essere già disponibile nei negozi. I programmatori della Sega hanno inserito una serie di interessanti caratteristiche non presenti nella versione da sala come nuove armi, oggetti speciali e tantissime modalità di gioco. *Zombie Revenge* sarà anche compatibile con il Vibration Pack, l'Arcade Stick e il VMU. Non vediamo l'ora di giocarci!

Alcuni personaggi di *Zombie Revenge* sono presi direttamente dal bellissimo *House of the Dead 2*.

La grafica della versione Naomi sarà riprodotta perfettamente sul Dreamcast.

Per fare fuori gli zombi potrete fare affidamento su un arsenale di tutto rispetto.

Prima di iniziare una partita vi verranno date alcune indicazioni sui comandi principali di *Zombie Revenge*.

GIOCHI NAOMI IN FASE DI SVILUPPO

Airline Pilots	Sega	Simulazione di volo
All Japan Pro Wrestling 2	Sega	Sport
Boat Race 2	Sega	Corse
Crazy Taxi	Sega, AM3	Corse
Dead or Alive 2	Tecmo	Picchiaduro
Derby Owners Club	Sega	Sport
Drift Out	Visco	Corse
Dynamite Baseball '98	Sega	Sport
Dynamite Deka 2	Sega	Picchiaduro
F1 World Gran Prix	Video System	Corse
Ferrari 355 Challenger	Sega, AM2	Corse
Giant Gram: Pro Wrestling 2	Sega	Sport
Gun Beat	Treasure	Sparatutto
House of the Dead 2	Sega	Sparatutto
Kurutto Stone	Sega	Puzzle
Power Stone	Capcom	Picchiaduro
Ring Out 4X4	Sega, AM1	Corse
Rival Schools 2	Capcom	Picchiaduro
Sega Buggy	Sega, AM4	Corse
Spawn vs. Street Fighter	Capcom	Picchiaduro
Virtua Fighter 4	Sega, AM2	Picchiaduro
Virtua Striker Version '99	Sega	Sport
Wild Ambition	SNK	Picchiaduro
Zombie Revenge	Sega, AM1	Picchiaduro

NAOMI
SPECIFICHE TECNICHE

CPU	CPU SH-4 RISC a 64-bit (220 MHz, 360 MIPS/1.4 GFLOPS)
Processore Grafico	PowerVR (PVR2DC)
Processore Sonoro	Super Intelligent Sound Processor (con CPU RISC interna a 64-bit, 64 canali ADPCM)
Memoria Principale	32 MB
Memoria Grafica	16 MB
Memoria Sonora	8 MB
Media	Scheda ROM con capacità massima di 168 MB
Numero di Colori Simultanei	16.770.000 (cifra approssimativa)
Effetti supportati	Bump Mapping, Nebbia, Alpha-Blending (Trasparenza), Mip Mapping (cambio automatico delle texture dei poligoni), Tri-Linear Filtering, Anti Aliasing, Enviromental Mapping e Specular Effect

Dead or Alive della Tecmo farà presto il suo debutto sul vostro Dreamcast!

Ogni picchiaduro dovrebbe avere una lottatrice con un'ampia scollatura. Sarebbe più facile distrarre i maschietti e colpirli dove fa più male!

Dead or Alive 2 della Tecmo ha una grafica ancora più spettacolare del mitico *Soul Calibur*.

Il fatto che i giochi basati su Naomi possano essere facilmente convertiti su Dreamcast andrà a tutto vantaggio della console Sega.

DEAD OR ALIVE 2

Dopo il successo del primo *Dead or Alive*, la Tecmo sta ora lavorando sul seguito che uscirà sia in sala giochi, su scheda Naomi, che su Dreamcast. La nuova versione di questo realistico picchiaduro presenta nuovi personaggi, come le bellissime Ayane e Kasumi, due sorelle dall'aspetto decisamente sexy. La cosa che più impressiona di *Dead or Alive 2* è senza dubbio la grafica. I programmatori della Tecmo hanno creato davvero un capolavoro. I personaggi sono composti da migliaia di poligoni ciascuno, con un livello di dettaglio davvero incredibile. Le animazioni sono incredibilmente realistiche e convincenti. Ogni personaggio ha a sua disposizione una serie praticamente infinita di mosse e combo differenti. Anche le arene tridimensionali sono stupende, con oggetti animati che si muovono per lo schermo ed effetti di luce decisamente spettacolari. L'uscita per Dreamcast è stata fissata per i primi mesi del 2000. Non vediamo l'ora di provarlo!

Non vi conviene far arrabbiare una ragazza del genere...

DREAMZONE

BENVENUTI NEL PARADISO DEGLI OTAKU! IL GIAPPONE RIMANE IL MAGGIOR PUNTO DI RIFERIMENTO PER OGNI APPASSIONATO DI VIDEOGIOCHI. DREAMZONE VI SVELERÀ OGNI MINIMO SEGRETO SU TUTTO QUELLO CHE SUCCEDE NEL PAESE DEL SOL LEVANTE CON ANTEPRIME, CURIOSITÀ E NOTIZIE IN ESCLUSIVA!

SONIC STYLE!

Il 23 ottobre scorso si è svolta una conferenza stampa riguardante i futuri affari che legheranno la Sega alla ditta ItochuShoji. Si inaugurerà presto la nascita di una nuova marca di vestiti che produrrà una collezione di abiti (e non solo) dedicata a Sonic. Il Presidente della Sega, Irimajiri Shoichiro, ha confessato che uno dei suoi più grandi desideri è proprio quello di portare la propria mascotte nel mondo della moda. Per la primavera del 2000 è prevista la prima ondata di vestiti, orientata verso il casual e la moda giovanile. Le successive serie andranno a ricoprire tutti i settori dell'abbigliamento, dalle calzature ai cappelli, dai cappotti alle magliette sportive. La grande novità è rappresentata dal fatto che questi prodotti non verranno venduti solamente nei negozi specializzati AM della Sega, ma anche nei normali negozi di moda per giovani. Sarà inoltre possibile l'acquisto via Internet collegandosi da casa con il modem del Dreamcast. Naturalmente i vestiti saranno sia per uomo che per donna.

DREAMCAST D'AZZARDO...

La SGS (una società affiliata della Sega) ha prodotto un

TOP 10 DREAMCAST IN GIAPPONE

Ecco la classifica dei titoli per Dreamcast più venduti in Giappone. Questo mese in testa abbiamo una simulazione manageriale di calcio prodotta dalla Sega, che comunque non arriverà mai in Italia.

#	Titolo	Casa	Genere
1	J-league Let's Make A Pro Soccer Club!	Sega	Simulazione
2	Blackmatrix Nec	Interchannel	GDR
3	Atsumare! GuruGuru Onsen	Sega	Vari
4	Marionette Company	Microcabin	Avventura
5	Soul Calibur	Namco	Picchiaduro
6	Pro Yakyu Team wo tsukurou!	Sega	Simulazione
7	Kidousenshi Gundam Gaiden Colony	Bandai	Sparatutto
8	Sonic Adventure International	Sega	Azione
9	Climax Landers	Sega	GDR
10	ShinNihon Pro Wrestling 4	Tomy	Sport

I PIÙ ATTESI PER DREAMCAST

Questa invece è la classifica dei titoli più attesi dagli appassionati del Sol Levante.

#	Titolo	Casa	Genere	Uscita
1	Shenmue	Sega	Avventura	Primavera (1° capitolo)
2	Grandia 2	GameArts	GDR	Sconosciuta
3	Bio Hazard Code Veronica	Sega	Avventura	Febbraio
4	Crazy Taxy	Sega	Corse	Febbraio
5	SNK VS. CAPCOM (tit. provv.)	Capcom	Picchiaduro	Sconosciuta
6	Sakura Taisen	Sega	GDR	Primavera
7	Super Robot Taisen alfa	Banpresto	Simulazione	Sconosciuta
8	Eternal Arcadia	Sega	GDR	Sconosciuta
9	Innocent Tears	Global A	GDR	Primavera
10	Rent a Hero no.1	Sega	GDR	Sconosciuta

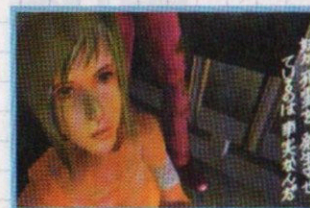
SPACE CHANNEL FIVE

DATA DI USCITA	GIÀ USCITO
PRODOTTO	SEGA
SVILUPPO	SEGA
GENERE	GIOCO MUSICALE

Space Channel Five è la risposta della Sega a tutti i giochi musicali usciti finora. Qui in Italia conosciamo pochi titoli del genere, Bust a Groove o Parappa the Rapper per fare un esempio, ma in Giappone quello musicale è un genere che va parecchio di moda, soprattutto nelle sale giochi (vedi Guitar Freaks o l'ultimo Drum Mania, entrambi della Konami). In questo stesso periodo anche il Sonic Team si è buttato su questo genere con il coin-op Samba de Amigo. Dietro a questo Space Channel Five c'è la mente del genialoide che ha prodotto alcuni dei più grandi giochi di guida di tutti i tempi (incluso Sega Rally), Tetsuya Mizuguchi. Dice in una intervista: "Per creare questo gioco non ho voluto pensare a un genere prefissato". Difatti SCF è un miscuglio di generi diversi, un po' di azione, un po' di sparatutto e tanta sana musica modello 007. Un bel giorno arrivano sulla Terra dei misteriosi alieni, i Moroseijin. Apparentemente senza motivo cominciano a far ballare tutti i terrestri, uno dopo l'altro. A questo punto subentra il produttore di una emittente televisiva sull'orlo del fallimento che, con la speranza di alzare l'audience della propria rete, manda sul posto come reporter una ragazza di nome Urara che lavora da due anni presso la sua azienda. Presto Urara si accorgerà di avere dei poteri speciali che riescono a rompere l'incantesimo che costringe a ballare gli umani. Il suo compito sarà quindi quello di salvare tutti i terrestri dal controllo alieno e scacciare dalla Terra quei "simpaticoni" dei Moroseijin. Per quanto riguarda la meccanica di gioco basterà pensare a una lezione di aerobica. Dovrete prima osservare ben bene i movimenti che compiono a ritmo di musica i Moroseijin. Poi non dovrete far altro che ripeterli, usando i pulsanti del vostro controller. Se non compirete neanche un errore, passerete al livello successivo. Man mano che si procede, il tempo della musica diventa sempre più veloce e aumenteranno anche i tasti che dovrete premere. Insomma, diventerà tutto sempre più incasinato e difficile. Sullo schermo in basso a destra c'è scritto "indice di ascolto". Più ballerete bene, più questo indice aumenterà di percentuale. Sono presenti due modalità di gioco: il Dance Battle Mode e lo Shooting Battle Mode. Scopo del primo sarà quello di liberare i terrestri dai Moroseijin con il magico potere della danza. Man mano che si va avanti con la storia affronterete livelli sempre più complessi e ballerete a ritmo di musiche sempre più esagerate. I terrestri che salverete vi si accalcheranno dietro e vi seguiranno dappertutto ballando insieme a voi. Più sarà lunga la fila di gente, più aumenterà l'indice d'ascolto. Nel Battle Shooting Mode, Urara avrà a disposizione due armi: una pistola per colpire gli alieni e un beam per salvare i terrestri. Nei vari livelli potranno comparire nelle tre direzioni (alto, destra, sinistra) o i Moroseijin o i terrestri. Per esempio se compaiono tre alieni sulla destra, Urara dovrà premere destra e tre volte il pulsante A con il quale si usa la pistola. Se invece compaiono due terrestri sulla sinistra, dovrà premere una volta sinistra e due volte il pulsante B con il quale si usa il beam. Il tutto dovrà essere svolto a ritmo di musica. Con l'avanzamento nelle missioni si complicheranno sempre di più le combinazioni dei pulsanti. Inoltre sarà presente un Watch Mode in cui potrete studiare a fondo i passi di danza che compie Urara. Sarà possibile ruotare e zoomare l'inquadratura a piacimento. Questa opzione è fondamentale perché SCF vanta un numero di mosse veramente notevole e l'unico modo per familiarizzare con esse prima di eseguirle nel gioco effettivo è proprio questo Watch Mode. Graficamente parlando, questo Space Channel Five è davvero fantastico. Sia i fondali che i costumi dei vari personaggi sembrano essere usciti da un film di fantascienza di serie Z. Adattissimi per un gioco frizzante come questo. I movimenti dei ballerini sono molto fluidi grazie anche all'impiego della tecnica del motion capture. Le musiche sono coinvolgenti e quasi tutte appartengono al genere rock. Una piccola curiosità su SCF. Per scegliere la voce di Urara è stata organizzata una pomposa audizione negli studi della Sega a cui hanno partecipato più di 600 ragazze e dalla quale è uscita vincitrice una giovane casalinga!

nuovo modello di Dreamcast tutto nero e con il logo scritto in oro. Il nuovo nato si chiama R7 ed è stato pensato unicamente come unità terminale per collegarsi via Internet a dei siti dedicati al mondo del Pachinko (un famosissimo gioco d'azzardo in Giappone). Infatti l'R7 verrà venduto solamente alle persone che lavorano nel settore delle vendite o della produzione di tavoli di Pachinko. Attraverso la Rete si potrà usufruire di numerose notizie sul mercato e sulla compravendita di Pachinko usati. Durante una conferenza svoltasi il 21 ottobre scorso, il vicepresidente della SGS ha detto che ha scelto il Dreamcast perché rispetto a un PC è molto più semplice da usare. L'R7 è stato commercializzato verso la metà di dicembre '99 al prezzo di 50.000 yen e il servizio di Rete inizierà a gennaio 2000.

FANTAFESTIVAL A TOKYO

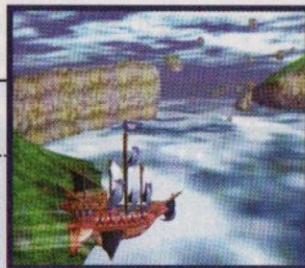
Dal 29 ottobre al 5 novembre '99 si è tenuta nel Pantheon di Shibuya a Tokyo la 15esima "Mostra del cinema Fantastico di Tokyo". Oltre a uno speciale dedicato al 75esimo anniversario della Colombia, verranno proiettati per otto giorni film di ogni nazionalità e di diversi generi. Tra questi, quello che sinceramente ci incuriosisce di più è "Zombie Revenge Horror – All Night". Sarà presente alla proiezione anche lo staff che ha sviluppato l'omonimo videogioco, Zombie Revenge. Inoltre, dopo il film ci sarà un dibattito con alcuni critici del cinema horror. Faranno la loro comparsa durante la fiera anche i costumi e i modellini originali del gioco.

CHE CARINO...

Se siete degli appassionati di Hello Kitty (e noi speriamo sinceramente di no...), sarete felici di sapere che la Sega ha appena lanciato sul mercato giapponese una versione del Dreamcast personalizzata con la tenera gattina del Sol Levante. Sono disponibili due colorazioni semi trasparenti, blu per i maschietti e rosa per le femminucce. Che bello...

SOUL CALIBUR 2?

Soul Calibur è senza dubbio il miglior picchiaduro mai visto su console. Dopo gli ottimi risultati di vendita ottenuti da questo titolo, la Namco sembra intenzionata a produrre altri videogiochi per Dreamcast. La grande notizia è che attualmente la casa giapponese sta lavorando a Soul Calibur 2 per sala giochi. Questo nuovo titolo sarà ancora più spettacolare della versione per la console Sega, con nuovi personaggi e una grafica ancora più spettacolare. Ora volete sapere la cosa più importante? Sembra (ma non è ancora ufficiale) che Soul Calibur 2 arriverà anche su Dreamcast il prossimo autunno! Non vediamo l'ora!

ETERNAL ARCADIA

DATA DI USCITA	ANCORA DA STABILIRE
PRODOTTO	SEGA
GENERE	GDR
SVILUPPO	SEGA

Si comincia a sentire la mancanza di un gioco di ruolo vecchia maniera su Dreamcast. Fino ad ora sono usciti i vari Evolution, Egg e Climax Landers, ma di un GDR classico con i combattimenti a turni e una solida trama non se ne è ancora vista traccia. Chi penserà a colmare per primo questo grosso buco è proprio la Sega, con il suo Eternal Arcadia. La storia su cui si basa il gioco si ispira palesemente a Moby Dick. L'unica grande variazione è che Moby è diventata un'enorme balena volante che scorrazza tra i cieli. La sua è una vera e propria leggenda che continua a tramandarsi da secoli tra marinai e capitani. Un essere semidivino la cui vera natura è sconosciuta a tutti. Mostro diabolico o divinità protettrice? Questo è il dilemma che tortura le menti di chi la ha avvistata. Il resto ricalca fedelmente il romanzo originale. C'è un vecchio marinaio di nome Dracma che pone la sua unica ragione di vita nella ricerca di questa fantomatica Mobys (non Moby, probabilmente per questioni di diritti). Molti anni prima, questa gli aveva strappato un braccio e fatto perdere un occhio. Il suo è un viaggio che non terminerà fino a quando non si sarà compiuta la vendetta. Il vero protagonista di EA comunque non è Dracma, ma un giovane ragazzo di nome Vais, desideroso di conoscere tutti i segreti che nasconde il cielo sopra di lui. Il suo viaggio tra le nuvole a bordo di vascelli volanti lo porterà a conoscere numerosi personaggi, tra i quali anche il vecchio testardo Dracma. Dalle foto si vede chiaramente che i due combattono insieme. Vorrà dire che è nata un'amicizia tra lo scontroso pirata e il giovane Vais? Hanno unito le forze per scovare più in fretta l'ubicazione di Mobys? Per quanto concerne la struttura di gioco, ci troviamo di fronte al canonico GDR con combattimenti casuali alla Final Fantasy. Parlerete con vari personaggi, vi sposterete tra le varie locazioni (probabilmente con la Little Jack di Dracma) andando così avanti nella vostra avventura. Un appunto sulle magie. Nel mondo di EA esistono sei lune dalle quali si staccano periodicamente dei frammenti che arrivano sulla superficie terrestre. Questi sono una preziosa risorsa dai mille usi. Una risorsa così importante da suscitare guerre e sommosse tra i vari popoli. I colori delle lune sono sei (verde, rosso, viola, blu, giallo, argento) e sei sono i tipi di magia racchiusi in esse. È proprio grazie a questi frammenti che potrete scatenare fulmini e mari di fiamme durante gli scontri con i vostri nemici. Il vecchio capitano Dracma combatterà invece usando il suo braccio meccanico d'acciaio, utile sia per gli attacchi da vicino che per quelli da lontano (in questo caso farà partire dal suo braccio un pugno-missile alla Mazinga). Sarà inoltre possibile cambiarne le parti e le munizioni per renderlo sempre più potente. Insomma, le premesse per rendere questo Eternal Arcadia un titolo imperdibile ci sono tutte. Non manca che aspettare la sua uscita che per ora è ancora avvolta nel mistero.

VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

DATA DI USCITA	GIÀ USCITO
PRODOTTO	SEGA
GENERE	AZIONE
SVILUPPO	SEGA

La Sega ha quasi ultimato Virtual On Oratorio Tangram per Dreamcast e dobbiamo dire che ha fatto le cose davvero per bene. Pensate che contemporaneamente all'uscita del gioco usciranno il controller Twin Stick (identico a quello della sala giochi) e un cavo di collegamento per collegare in rete due Dreamcast e sfidare i vostri amici. Ma la vera novità che farà gioire tutti i fan di VO è che nella versione Dreamcast sarà presente una modalità per giocare in rete. Potrete creare il vostro mech dei sogni e inserirlo nella rete per sfidare chiunque vogliate. Scegliete un mech tra 12 già preparati, dategli un nome per farvi riconoscere in Internet, cambiategli i colori delle varie parti che lo costituiscono, disegnate l'emblema da attaccargli addosso e il gioco è fatto. Vi resterà solo di testarlo nel VR Test per giudicarne il risultato. Andiamo ad analizzare il sistema di gioco. Quando andrete a sfidare un avversario via Internet, dovrete fare attenzione al rango a cui appartiene. Saranno presenti la bellezza di 21 gradi diversi che indicano le capacità del robottone. Si parte dall'aspirante soldato sino ad arrivare al temibile grande ammiraglio. Ogni volta che batterete un avversario, guadagnerete dei punti esperienza che vi faranno pian piano aumentare di rango. Comunque ci sono delle regole fondamentali su cui si basa l'assegnazione dei punti in VO. Eccole in dettaglio:

(1) Ogni volta che inizierete una battaglia, vi verrà tolto un punto da quelli che avete. È stato usato questo espediente affinché non usiate la funzione Reset per porre fine alla partita prima di essere sconfitti.

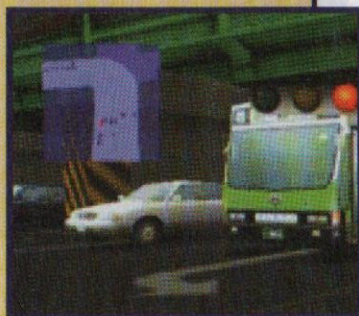
(2) A seconda della vincita o della perdita e del modo in cui vincete (per lo scadere del tempo o per KO) assisterete a un aumento o a una diminuzione dei vostri punti totali.

(3) Il modo di ripartizione dei punti sarà strettamente correlato con la differenza di rango che intercorre tra i due sfidanti.

Speriamo solo che tutto questo ben di Dio possa in futuro venir giocato su Internet anche in Italia.

TOKYO BUS ANNAI

DATA DI USCITA GIÀ USCITO
PRODOTTO FORTY FIVE
GENERE SIMULAZIONE
SVILUPPO FORTY FIVE

Se il sogno della vostra vita è stato sempre quello di diventare l'autista di un autobus, allora avete trovato il gioco che fa per voi. Tokyo Bus Annai, che letteralmente significa "Guida gli autobus di Tokyo", è un divertente simulatore di autobus sviluppato dai Forty Five. Voi impersonerete un comune autista il cui compito sarà quello di guidare la propria vettura per la città di Tokyo rispettando il codice stradale e la tabella degli orari. Grazie alla collaborazione dell'Ufficio dei Trasporti della città di Tokyo sono state riprodotte vetture realmente esistenti. Inoltre, alle corse del nostro autobus faranno da sfondo i veri quartieri che compongono la città. Vi capiterà sicuramente anche di passare di fronte al Big Site, dove un tempo si svolgeva il Tokyo Game Show, oppure di attraversare il Rainbow Bridge. Insomma, tutte le vie e le strutture architettoniche sono state rese perfettamente riconoscibili. Vi sembrerà veramente di girare per Tokyo! Passando al gioco vero e proprio, vi possiamo dire che all'inizio sono selezionabili tre corse corrispondenti ai tre quartieri di Roppongi-Shinjuku, Odaiba e Oume. Ognuna della tre corse ha le sue caratteristiche e il suo livello di difficoltà. Odaiba è poco trafficato, mentre Shinjuku è sempre pieno di macchine e pedoni. Conclusa una corsa, passerete alla successiva. Naturalmente lungo tutto il tragitto dovrete stare attenti a rispettare il codice stradale, quindi a mantenere determinate velocità, a non passare con il rosso e così via. Compiete un qualsiasi tipo di infrazione e vi verranno sottratti dei punti. Arrivati a zero è Game Over. Un incidente con un'altra auto vi penalizzerebbe di parecchi punti, quindi ricordatevi sempre che non siete dei piloti di rally e che siete responsabili della vita delle persone a bordo dell'autobus. Quella di Odaiba è da considerarsi la pista più semplice, vuoi per il poco traffico, vuoi per il numero esiguo di passeggeri che vi aspettano alle fermate. In più, la maggior parte delle vie che la compongono sono pianeggianti e comode da percorrere. Per ogni corsa è stata preparata la versione di giorno, del tardo pomeriggio e di notte. A seconda della fascia oraria cambierà la quantità di traffico, il numero dei pedoni e dei passeggeri. Punto a sfavore dei turni notturni è che diminuirà la visibilità della strada, quindi dovrete fare ancora più attenzione a tutto ciò che vi circonda. Quattro saranno comunque le inquadrature selezionabili: due in soggettiva, una da dietro e una da dietro obliqua. Inoltre, prima di partire con l'autobus, potrete controllarne la parte posteriore tramite lo specchietto retrovisore. Piccola chicca di TBA è che sarà presente anche una specie di Story mode. Nel corso del gioco saliranno sul vostro autobus parecchi personaggi curiosi dei quali sarete costretti ad ascoltare chiacchiere e pettegolezzi. Vi imbatterete in un gruppo di operai che stanno per andare a farsi un panino, oppure in una bella ragazza che guarda annoiata il finestrino. I dialoghi del gioco sono stati scritti addirittura da un famoso autore giapponese. Per finire sarà possibile scaricare sulla vostra Virtual Memory un simpatico sottogioco che consiste in un test di riconoscimento dei cartelli stradali. Se riversate su Dreamcast i vostri migliori record, vi attenderà una gradevole sorpresa. Insomma, ci sembra di aver detto tutto. Quindi, se volete diventare degli autisti a tutti gli effetti, non vi resta che esercitarvi con Tokyo Bus Annai.

RIDGE RACER PLUS

La Namco ha annunciato che è attualmente al lavoro su altri due titoli per Dreamcast. Uno è completamente avvolto nel mistero, ma appena sapremo qualcosa ve lo faremo sapere al più presto, mentre il secondo è niente di meno che il mitico Ridge Racer! La versione per Dreamcast si chiamerà Ridge Racer Plus e sarà praticamente identica a New Ridge Racer per PlayStation 2. Presto faremo un'anteprima completa di questo attesissimo titolo.

UN VERO RAZZO!

Il nuovo gioco del Sonic Team, Chu Chu Rocket, è il primo titolo Dreamcast a ottenere il primo posto nella classifica dei videogiochi più venduti in Giappone. Questo fantastico puzzle game ha venduto oltre 35.000 copie solo nella prima settimana di commercializzazione, battendo titoli molto importanti per la Sony come Chrono Cross, il seguito del mitico Chrono Trigger per Super Nintendo. Finalmente le cose iniziano a girare per il verso giusto alla Sega...

ANCORA ZOMBI...

L'attesissimo Zombie Revenge è finalmente uscito in Giappone. Abbiamo giocato a lungo a questo stupendo picchiaduro a scorrimento e dobbiamo dire che la Sega ha fatto davvero

un ottimo lavoro. La versione per Dreamcast è assolutamente identica a quella della sala giochi, con una grafica spettacolare e degli effetti di luce davvero incredibili. L'uscita in Italia è prevista per i primi mesi del 2000.

La Sega fa i conti...

La Sega of Japan ha recentemente reso noti i dati di profitto della società per l'anno 1999. Bene, sappiate che la casa di Sonic ha subito una perdita di oltre 300 miliardi di lire, dovuta soprattutto agli elevati costi della campagna pubblicitaria per il lancio del Dreamcast. Comunque il futuro sembra molto roseo per la Sega, visto che la console ha superato il milione di unità vendute in America (in Giappone lo aveva fatto già da tempo), mentre in Europa le unità distribuite superano le 400.000 unità. Inoltre con titoli come Sega GT, Space Channel Five e Shenmue, la casa giapponese sicuramente avrà un 2000 pieno di soddisfazioni (soprattutto economiche...).

La Namco festeggia

Soul Calibur della Namco è senza dubbio uno dei migliori picchiaduro mai realizzati. E naturalmente è anche uno dei più venduti. Nel dicembre scorso questo fantastico titolo ha superato il milione di copie vendute e la Namco ha pensato di celebrare questo evento con un'iniziativa piuttosto originale. Collegandovi con il vostro

INNOCENT TEARS

DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2000
PRODOTTO	GLOBAL A ENTERTAINMENT
GENERE	GDR
SVILUPPO	GLOBAL A ENTERTAINMENT

La nuova nata Global A Entertainment debutta su Dreamcast con il suo primo gioco, un GDR che porta il nome di Innocent Tears. Tutti i mangofili saranno ben lieti di sapere che la matita che ha disegnato i carismatici personaggi del gioco è quella del grande Hiroyuki Utatane, conosciuto qui in Italia per manga come Lythtis e Seraphic Feather. Come abbiamo già detto il gioco apparterrà al genere dei GDR strategici. Scordatevi però in questo IT la visualizzazione deformata e rimpicciolita di truppe e comandanti che è propria di questo tipo di giochi. Le proporzioni dei corpi dei personaggi qui si accordano perfettamente con le dimensioni del paesaggio che li circonda. Inoltre si è pensato di diminuire il numero delle unità controllabili a cinque, al fine di evitare battaglie lunghe e confusionarie. Anche la trama del gioco si preannuncia coinvolgente. In una Tokyo devastata da una catastrofe l'unico sopravvissuto è un ragazzino di nome Hareaki Kagura. In realtà egli è un angelo decaduto che ha assunto le sembianze di un umano. Kagura viaggia di città in città alla ricerca della sua fidanzata. Durante il suo peregrinaggio, fiuta un complotto organizzato da un altro angelo e per fermarlo cercherà l'aiuto di alcuni compagni. Inizierà così la dura battaglia tra angeli e angeli decaduti. Graficamente parlando il gioco alterna schermate in 2D con i disegni originali di Utatane a sequenze di combattimento interamente in 3D. La modellazione a poligoni dei vari personaggi è stata seguita passo per passo dallo stesso Utatane così che non si notino differenze con la controparte in 2D. Dal punto di vista della giocabilità sono state inserite alcune interessanti innovazioni. Nelle battaglie potrete interagire con numerosi elementi del fondale. Per esempio potrete uccidere il nemico facendogli cadere sulla testa l'insegna che penzola sopra di lui. Potrete aumentare le vostre capacità (attacco, difesa, etc. etc.) usando la bellezza di ben otto oggetti diversi come amuleti o anelli magici. Saranno presenti numerose classi, ognuna con i propri pro e contro. Per esempio le unità che possiedono archi o magie possono attaccare il nemico dal tetto di un edificio senza riceverne il contrattacco. All'inizio del gioco potrete controllare solo due personaggi che man mano andranno ad aumentare fino ad arrivare a un totale di circa dieci unità. L'uscita di IT è prevista per la prossima primavera. Per adesso consolatevi guardando le immagini del gioco.

D2

DATA DI USCITA	GIÀ USCITO
PRODOTTO	WARP
GENERE	AVVENTURA 3D
SVILUPPO	WARP

La Warp fa il suo debutto su Dreamcast con un'avventura dai toni horror chiaramente ispirata alla serie di Resident Evil. In D2 vestirete i panni della giovane Laura. Durante un viaggio in aereo un gruppo di terroristi cercherà di impadronirsi del velivolo con la forza per dirottarlo. Nello stesso momento un misterioso meteorite si abbatte sulla Terra facendo precipitare anche l'aereo. Questi incredibili eventi vengono magistralmente raccontati dalla stupenda sequenza introduttiva che dura in tutto più di 5 minuti. L'azione di gioco è quella classica degli ultimi adventure 3D. Dovrete esplorare una serie di ambientazioni incredibilmente realistiche combattendo contro strani mostri e risolvendo alcuni enigmi. Mentre nelle sezioni all'esterno avrete piena libertà di movimento, quando vi trovate in aree chiuse come caverne o edifici potrete effettuare solo movimenti precalcolati. Senza dubbio la caratteristica più impressionante di questo D2 è la grafica, davvero tra le migliori che abbiamo mai visto. Anche la colonna sonora è stata curata alla grande e il risultato sono delle musiche a dir poco fantastiche. In definitiva, questo D2 sembra avere tutte le carte in regola per combattere ad armi pari con l'attesissimo Resident Evil: Code Veronica della Capcom. Per ora non è ancora stata ufficializzata l'uscita del nuovo lavoro della Warp anche qui in Europa, ma sembra che una data intorno a giugno o luglio sia piuttosto probabile.

BERSERK

DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2000
PRODOTTO	ASCII ENTERTAINMENT
SVILUPPO	INTERACTIVE
GENERE	AZIONE

La Ascii Entertainment è famosa tra gli appassionati grazie alle sue fantastiche periferiche per console come il bellissimo FlightStick per Dreamcast (un controller pensato per le simulazioni di volo). Ora il colosso giapponese ha deciso di buttarsi anche nel mercato dei videogiochi e lo fa con Berserk, un adventure tridimensionale basato sulla famosissima serie di fumetti e sviluppato dalla Yukes Interactive. Presentato lo scorso settembre al Tokyo Game Show, molti lo definirono un vero e proprio "bagno di sangue". La trama di Berserk è molto appassionante. Nel gioco impersonerete il violentissimo Gatsu, un guerriero dotato di un enorme spadone e di un braccio meccanico che cerca vendetta contro il suo ex-capitano Grifis. Nel tentativo di diventare ancora più potente, Grifis tradisce Gatsu e tutti i suoi compagni di squadra e si allea con dei demoni malvagi e dotati di poteri incredibili. Il vostro compito sarà quello di affrontare Grifis e i suoi vari scagnozzi in una serie di livelli completamente tridimensionali ambientati in un mondo fantasy tipico dei giochi di ruolo classici. La versione che abbiamo potuto provare era completa solo al 30%, ma quello che abbiamo visto ci ha letteralmente entusiasmato. Per il momento sono presenti due modalità. La più immediata e violenta è Battle Arena, dove dovrete uccidere più mostri possibile entro un certo limite di tempo. I livelli variano dalle strade di un borgo medievale fino a una landa desolata tra le montagne. Selezionando la modalità Story Mode inizierà l'avventura vera e propria. Dopo ogni livello potrete vedere un filmato dove vengono svelati nuovi particolari sulla trama e dove vengono introdotti nuovi personaggi nella storia. Oltre alle classici ha sezioni di combattimento ed esplorazione, in Berserk dovrete affrontare anche alcune sezioni sullo stile dei "Quick Timer Event" di Shenmue. In pratica dovrete premere i tasti del vostro controller nell'esatto momento in cui appaiono sullo schermo, proprio come succedeva nei mitici Dragon's Lair e Space Ace. Sembra addirittura che questo tipo di controllo vi permetterà di interagire durante le sequenze d'intermezzo e in questo modo di modificare il corso della trama. I combattimenti sono confusionari e violenti e spesso vi costringeranno ad affrontare diversi avversari contemporaneamente. Gli ambienti di gioco sono davvero spettacolari anche se spesso l'azione frenetica e senza sosta non vi permetterà di gustarvi la bellezza dei fondali. Il sistema di controllo è rapido e immediato. Il vostro personaggio sarà anche in grado di eseguire alcune combo davvero efficaci. Oltre alla spada (che comunque rimane la vostra arma principale), il vostro braccio è in grado di sparare dei proiettili davvero letali. I programmatori hanno anche inserito una barra di energia che vi indicherà quando Gatsu sarà in grado di eseguire i suoi colpi speciali. Quando la barra raggiungerà il limite, il vostro personaggio diventerà più veloce e i suoi occhi cominceranno a sanguinare. Questo è il segnale che il nostro guerriero è momentaneamente dotato di una forza incredibile e che sarà in grado di eseguire colpi davvero devastanti. Il personaggio è stato disegnato e animato proprio come ogni lettore del fumetto avrebbe immaginato. Insomma, sembrerebbe che la Yukes, oltre ai giochi di wrestling, sia in grado di sviluppare anche delle ottime avventure. Qui in redazione non vediamo l'ora di giocare alla versione completa di questo splendido titolo.

Dreamcast al sito della Namco, potrete scaricare tre nuovi giochi per VMU che vi permetteranno di sbloccare alcuni segreti del gioco. Purtroppo questa iniziativa è per ora limitata solo al mercato giapponese, ma presto potremo avere piacevoli sorprese anche qui in Europa.

MICHAEL JACKSON

In queste pagine di Dreamcast Magazine trovate un'anteprima del bellissimo gioco di ballo della Sega, Space Channel Five. Poco prima di andare in stampa siamo riusciti a scoprire una notizia davvero interessante. Sembra infatti che nei livelli più avanzati potrete addirittura ballare con Michael Jackson in persona! In una missione dovrete infatti liberarlo dalla minaccia aliena. Una volta liberato, il famoso cantante americano comincerà a ballare dietro la protagonista del gioco. Insomma, un motivo in più per acquistare il fantastico Space Channel 5!

UN'ALTRA ROCKSTAR

La Sega of Japan ha recentemente ufficializzato l'accordo che permetterà alla Rockstar di distribuire titoli per Dreamcast. Oltre a Grand Theft Auto 2 (di cui vi parliamo nelle news di questo numero), verranno convertiti per la console Sega altri due titoli. Il primo è Wild Metal Country, uno sparatutto su carro armato simile a Red Dog, mentre il secondo è Hidden And Dangerous, un misto tra sparatutto e strategico ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Il futuro per il Dreamcast si fa sempre più roseo...

TITOLI DA TENERE D'OCCHIO

NFL BLITZ 2000

MIDWAY - DICEMBRE

La Midway da sempre sviluppa i migliori giochi di football americano. Vedremo se anche questa volta centreranno il bersaglio.

TAKE THE BULLET

SEGA - 2000

Il nuovo sparatutto della Red Lemon ha il suo maggiore punto di forza nella modalità Multigiocatore.

SEAMEN

SEGA 2000

La faccia di un uomo... il corpo di un pesce... dobbiamo assolutamente smettere di bere!

STREET FIGHTER ALPHA 3

IN UNA RECENTE INTERVISTA LA CAPCOM HA ANNUNCIATO CHE NELLA VERSIONE FINALE DEL GIOCO CI SARANNO ALCUNI PERSONAGGI COMPLETAMENTE INEDITI.

La serie di picchiaduro più famosa del mondo debutta anche su Dreamcast. Dopo *Marvel Vs. Capcom* finalmente è giunto il momento di *Street Fighter Alpha 3*. La Captive Comunication (questo è il significato della sigla Capcom) ha inserito nel suo ultimo capolavoro tutti i 33 combattenti della versione da sala giochi. Gli sviluppatori durante un'intervista hanno inoltre dichiarato che nel gioco saranno presenti alcuni personaggi segreti mai comparsi nella saga di *Street Fighter*. La versione per Dreamcast di questo titolo presenta due grandi novità: la possibilità di poter selezionare tre personaggi per combattimento e la modalità World Tour. La Capcom sembra aver realizzato la migliore conversione arcade di un picchiaduro bidimensionale di sempre. Non vediamo l'ora di giocarci!

Anche se solo in due dimensioni, la grafica di *Street Fighter Alfa 3* sembra davvero spettacolare!

Le mosse speciali e le combo più devastanti hanno mantenuto intatta tutta la loro spettacolarità.

Se siete degli appassionati della serie di *Street Fighter*, sarete felici di sapere che in questa versione per Dreamcast sono presenti tutti i personaggi più famosi, come Zangief e Blanka.

Per quanto riguarda gli effetti sonori e l'atmosfera, la Capcom ha fatto davvero un buon lavoro.

Uaaaaa-ta (no, questo è Ken Shiro...)

Ciao squalo... Ehi, dico a te brutto pescione!
Ma guarda che maleducato...

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

DA MOLTO TEMPO LA SEGA ATTENDEVA UNA CONSOLE IN GRADO DI RICREARE AMBIENTI ACQUATICI ESTREMAMENTE REALISTICI. ADESSO QUESTA PIATTAFORMA ESISTE... E SI CHIAMA DREAMCAST.

La Sega ha annunciato che il mitico *Ecco The Dolphin* (uscito tempo fa su Mega Drive) farà la sua comparsa anche su Dreamcast in una nuova versione in 3D. I programmatori della Appaloosa si sono impegnati al massimo per riprodurre fedelmente tutti i movimenti fisici che regolano la vita negli abissi profondi. Per esempio il mare tropicale sarà periodicamente tempestato da violenti temporali, mentre le profondità artiche saranno mosse da fredde correnti polari.

Questa piovra non ha un aspetto molto amichevole, meglio non avvicinarsi troppo.

No, non siete davanti a un acquario. Questo è il gioco vero e proprio!

Ma come si fa a comunicare dentro l'acqua? Semplice, con gli ultrasuoni!

IN "FONDO" SIAMO TUTTI ESSERI INTELLIGENTI...

Il nostro eroe non sarà solo nelle immense profondità marine. I programmatori della Appaloosa hanno popolato il mondo di "Ecco" con centinaia di specie diverse, ognuna dotata di un'incredibile Intelligenza Artificiale. Il comportamento di ogni creatura è stato riprodotto fin nei minimi dettagli e non potrete fare a meno di stupirvi della loro somiglianza con le controparti reali.

Gli oceani in cui "Ecco" affronterà la sua avventura sono immensi e la libertà di movimento è totale. È dai tempi del Mega Drive che i programmatori della Appaloosa attendevano una console in grado di ricreare ambienti acquatici sconfinati ed estremamente realistici. Adesso questa piattaforma esiste... e si chiama Dreamcast!

Controllare Ecco non sarà così facile, ma grazie al controller analogico non impiegherete molto tempo per diventare dei provetti nuotatori.

Gli ambienti sono ricchi di caverne e cunicoli da esplorare.

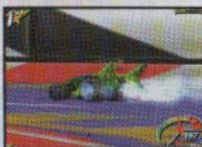
Ne è passato di tempo da quando Ecco nuotava sugli schermi del Mega Drive... ora è tutta un'altra storia!

Ci sono proprio tutti gli animali dei fondali marini... toh! Ciao tartarughine.

TITOLI DA TENERE D'OCCHIO

STUNT GRAND PRIX

TEAM 17 – NATALE

Un'ottima conversione da PC di un divertentissimo gioco di guida... un successo annunciato?

V-RALLY 2

INFOGRAMES – NATALE

Dopo la versione per PlayStation, PC e N64, finalmente sta per arrivare anche per Dreamcast il gioco di corse Rally per eccellenza.

IL LIVELLO DI DETTAGLIO DELLE AUTO È TALMENTE ELEVATO CHE DOVRETE VEDERLO PER CREDERCI.

I TITOLI DA TENERE D'OCCHIO

BALDUR'S GATE

BIOWARE – INIZIO 2000

Uno dei più bei GDR per PC di tutti i tempi passa ai 128-bit della console Sega. Non vediamo l'ora di provarlo!

MAKEN X

ATLUS – DICEMBRE

I creatori del bellissimo *Thousand Arms* finalmente fanno il loro debutto su Dreamcast con un'interessante avventura in 3D.

Dopo aver realizzato vari giochi di ruolo per PlayStation, la Atlus ora è al lavoro sul primo titolo per Dreamcast.

Con una grafica del genere, *Maken X* dovrebbe essere qualcosa di spettacolare!

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

ACCLAIM – DICEMBRE

Sarà dura per la Acclaim riuscire a battere il bellissimo *NFL 2K* della Sega. Staremo a vedere.

Vigilante 8 è uno dei titoli che hanno fatto la storia della PlayStation e del Nintendo 64, ma stavolta toccherà al Dreamcast scendere in campo per la battaglia!

Prodotto Activision
Sviluppo Activision
Giocatori 1-2
Completo al 80%
Dreamcast Arena
INFORMAZIONI

Ecco cosa succede quando si va di fretta nell'ora di punta.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Vigilante 8: Second Offense è il secondo capitolo di uno dei più grandi successi per PlayStation e N64. La trama e la dinamica di gioco sono rimaste invariate rispetto ai precedenti titoli della serie. Come sempre dovrete completare una serie di missioni a bordo della vostra macchina armata di tutto punto per far fuori i vostri avversari. La grafica di questo titolo è davvero sorprendente, gli ambienti sono grandissimi ed esplorarli tutti richiederà molto più di una partita. Il motore di gioco è lo stesso utilizzato per la versione PlayStation (d'altronde perché cambiare qualcosa di praticamente perfetto?). Naturalmente le capacità grafiche del Dreamcast portano questo titolo su un altro pianeta. *Vigilante 8: Second Offense* offre una vasta gamma di veicoli che potrete guidare liberamente attraverso mondi 3D davvero incredibili. Le immagini che potete vedere in questa pagina non rendono giustizia alle splendide ambientazioni di gioco e al livello di dettaglio delle macchine, le quali peraltro subiranno danni visibili sulle carrozzerie. Dopo gli ottimi risultati ottenuti su console come PlayStation e Nintendo 64, la versione per Dreamcast sarà un successo garantito.

Quanto paghereste per essere alla guida di un pullman scolastico equipaggiato con una mitragliatrice?

Fate attenzione perché ogni arena di gioco nasconde armi ovunque.

CASTLEVANIA

COMPRATE UNA BELLA SCORTA D'AGLIO E PREPARATEVI A VIVERE IL VOSTRO PEGGIOR INCUBO!

Spesso vi troverete a combattere con più di un avversario contemporaneamente.

Il proprietario del castello sembra non apprezzare la vostra presenza, quindi... uccidetelo!

Gli ambienti in cui si svolge l'avventura sembrano usciti da un film horror.

Prodotto Konami
Sviluppo Konami
Giocatori 1-2
Completo al 50%

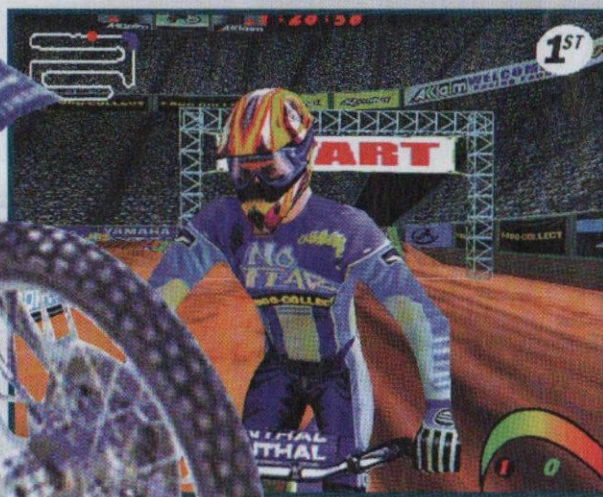
INFORMAZIONI

Tremate di paura, il signore della notte è tornato nella prima versione a 128-bit della famosissima saga di *Castlevania*. La Konami infatti non poteva mancare all'appuntamento con uno dei suoi titoli più famosi. Alucard il vampiro è resuscitato e stavolta lo fa su una console notevolmente più potente rispetto alle altre (NES, SNES, PSX, N64). Il gioco sarà ambientato in fantastici mondi 3D splendidamente realizzati, pieni di enigmi da risolvere e mostruose creature da combattere. L'atmosfera horror è resa davvero bene. Gli ambienti angusti e tetri tipici della serie sono rimasti invariati. Conoscendo la bravura della Konami, siamo sicuri che *Castlevania Resurrection* sarà senza dubbio un ottimo titolo destinato a ottenere un sonoro successo. Purtroppo mancano ancora alcuni mesi alla data prevista per l'uscita, ma se fossimo in voi cominceremmo a cercare un crocifisso e una collana d'aglio.

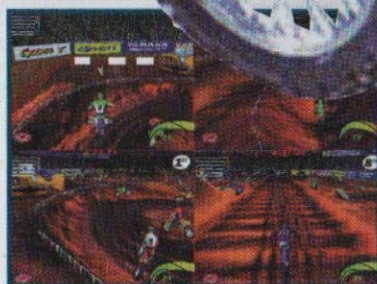
JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 2000

JEREMY MCGRATH IN PERSONA HA MESSO A DISPOSIZIONE LA PROPRIA VOCE PER L'UTILE OPZIONE ALLENAMENTO CHE VI SPIEGA LE TECNICHE ESSENZIALI DEL SUPER CROSS.

Le moto di *Super Cross 2000* appartengono a diverse categorie, con motori di 125 e 250cc.

La Acclaim si conferma ancora una volta come una delle case più attive sul mercato Dreamcast. Uno dei vari titoli in sviluppo è *Super Cross 2000*, una simulazione di motocross prevista originariamente solo per Nintendo 64 e PlayStation. Questo divertente gioco di guida si basa su un testimonial d'eccezione, il campione del mondo Jeremy McGrath.
In *Super Cross 2000* potrete correre nelle categorie 125cc o 250cc, affrontando otto circuiti molto famosi che gli appassionati non faranno fatica a riconoscere. Tra gli altri abbiamo Glen Helen, Red Bud, Spring Creek, Motocross 338 e Washougal. Se questo non vi dovesse bastare, sappiate che nella versione finale di *SC2000* potrete anche creare circuiti completamente nuovi e salvarli su VMU.
L'estremo realismo del modello di guida rende questo titolo davvero unico. Pensate che i programmatori hanno anche inserito la possibilità di modificare la propria moto in vari aspetti per trovare il giusto assetto per ogni pista. *Super Cross 2000* sembra un prodotto davvero interessante. Nei prossimi numeri torneremo a parlare del nuovo titolo della Acclaim.

Se volete vincere vi consigliamo di non usare questa visuale...

INFORMAZIONI
Prodotto Acclaim
Sviluppo In-house
Giocatori 1-2
Completo al 70%
Dreamcast Arena

La Acclaim è senza dubbio una delle case più attive per quanto riguarda il settore Dreamcast e questo *Super Cross 2000* ne è la conferma.

Fino a quattro giocatori possono gareggiare contemporaneamente senza nessun rallentamento!

La grafica è molto nitida e colorata e ricrea un'atmosfera realistica.

I TITOLI DA TENERE D'OCCHIO

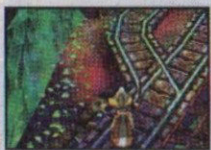
FIGHTING FORCE 2

EIDOS – GENNAIO

Il primo *Fighting Force* fu una mezza delusione. Presto scopriremo se la Eidos è riuscita a portare nuova linfa vitale nel genere dei picchiaduro a scorrimento.

GAUNTLET LEGENDS

MIDWAY – APRILE

Uno dei classici più famosi dell'Atari sta per tornare su Dreamcast con una sfavillante grafica tridimensionale. Decisamente da tenere d'occhio!

SAN FRANCISCO RUSH 2049

MIDWAY – AUTUNNO

Il nuovo gioco di guida da sala della Atari arriva anche su Dreamcast. Aspettatevi un'anteprima completa su uno dei prossimi numeri.

I TITOLI DA TENERE D'OCCHIO

TITLE DEFENSE

CLIMAX – 2000

Per ora tutto quello che sappiamo del gioco è che potrebbe essere un degno rivale di *Ready 2 Rumble Boxing*.

GUNDAM SIDE STORY 0079

BANDAI – PRIMAVERA

Un gioco di combattimento tra robot basato sul mitico *Gundam*!

ARCATERA

UBISOFT – PRIMAVERA

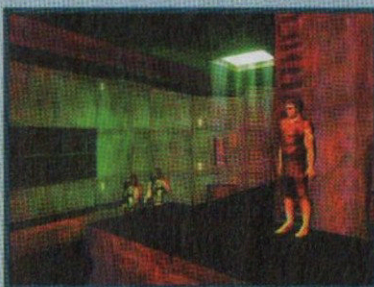
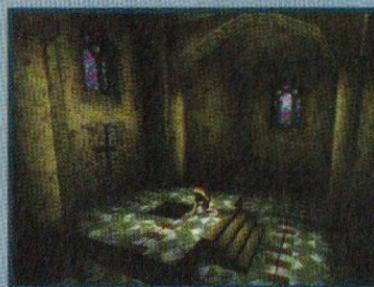
Ambientato in un mondo fantasy, *Arcatera* è un GDR dotato di una grafica da capogiro.

PLANET OF THE APES

STATE SICURI CHE BALZERETE DALLA SEDIA PIÙ DI UNA VOLTA!

Prodotto Fox
Sviluppo Fox
Giocatori 1
Completo al 60%
Dreamcast ARENA
INFORMAZIONI

Previsto in origine per PC e PlayStation, *Planet of the Apes* è stato dirottato dalla Fox Interactive anche su Dreamcast. Il nuovo titolo della casa di Spyro è basato sulla famosa serie televisiva conosciuta da noi come *Il Pianeta delle Scimmie*. Nel futuro le cose si fanno difficili per la razza umana. Le scimmie infatti si sono evolute e hanno conquistato il nostro amato pianeta. Nei panni di Ulysses, uno dei pochi esseri umani sopravvissuti, vi troverete a vagare per circa 15 livelli (divisi a loro volta in 70 sezioni più piccole), risolvendo enigmi ed evitando il più possibile le pericolose scimmie. Tutti i personaggi principali (come Zira, Zaius e Cornelius) del film faranno la loro comparsa durante il corso dell'avventura. I più giovani tra voi probabilmente non avranno visto questo fantastico serie di telefilm. Adesso però avrete la possibilità di rivivere in prima persona tutte le emozioni de *Il Pianeta delle Scimmie* direttamente sul vostro Dreamcast. State sicuri che questi personaggi scimmieschi vi faranno balzare più di una volta dalla sedia. Abbiamo provato il gioco e ve lo possiamo garantire! Non perdete i nostri aggiornamenti sui prossimi numeri.

I combattimenti sono molto frenetici e divertenti. Spesso dovrete sconfiggere la scimmia di turno semplicemente con calci e pugni.

Una pattuglia di scimmie si sta avvicinando. Nascondetevi alla svelta e sperate che non sentano il vostro odore.

In questa chiesa troverete rifugio. Non sprecate troppo tempo e cercate di pensare a un piano efficace per battere le malvagie scimmie!

Correte! Una scimmia vi sta dando la caccia!

CARRIER

CARRIER SARÀ UNO DEI PRINCIPALI AVVERSARI DI RE: CODE VERONICA.

Prodotto Jaleco
Sviluppo Jaleco
Giocatori 1-2
Completo al 80%
Dreamcast ARENA
INFORMAZIONI

Questo titolo della Jaleco sfrutta la tecnologia innovativa del Dreamcast per dare vita a un'avventura eccitante e originale. Tutto ha inizio con la scoperta di una nuova forma di vita in una remota isola del Pacifico. Per investigare meglio su questo incredibile avvenimento, alcuni scienziati decidono di trasportare la misteriosa creatura in un laboratorio segreto. Il trasferimento viene affidato ai militari che impiegano l'avanzatissima portaerei nucleare Heimdall. Ma dopo aver recuperato l'esemplare e aver levato le ancore, qualcosa va storto. La portaerei viene assalita e appena prima della sua scomparsa dal radar viene ricevuto un "Sos" dal capitano della nave. Voi impersonerete un membro delle truppe di salvataggio inviate sull'Heimdall per cercare eventuali superstiti e per capire cosa è successo veramente sulla nave. L'avventura si presenta ottimamente fin da subito, con un'introduzione fluidissima, una grafica spettacolare e una trama intrigante. *Carrier* è un gioco molto promettente che sfrutterà appieno le enormi potenzialità del Dreamcast. L'atmosfera e l'aspetto del gioco ricordano molto quelli di *Metal Gear Solid* della Konami, ma il titolo della Jaleco sembra decisamente più complesso e impegnativo. In uno dei prossimi numeri troverete uno speciale completo su *Carrier*!

***Carrier* sembra in grado di competere ad armi pari con l'attesissimo *Code Veronica* della Capcom.**

La caratterizzazione dei personaggi è stata curata fin nei minimi particolari dai programmatori della Jaleco.

Gli ambienti poligonali sono molto curati e sfruttano appieno le potenzialità del Dreamcast.

MIDNIGHT GT

LA RAGE FA IL SUO DEBUTTO NEL GENERE DELLE SIMULAZIONI DI GUIDA PER DREAMCAST CON QUESTO MIDNIGHT GT. PREPARATEVI A SPERICOLATE CORSE IN NOTTURNA PER LE STRADE DI TOKYO.

Dopo il bellissimo *Uefa Striker*, la Rage è attualmente al lavoro su un altro titolo per Dreamcast. *Midnight GT* è una simulazione di guida piuttosto particolare. In questo gioco infatti potrete correre solo di notte, esattamente come succede in *Tokyo Xtreme Racer*. I veicoli a vostra disposizione sono più di venti. Alcuni saranno utilizzabili sin dall'inizio, mentre altri potrete usarli solo dopo aver vinto alcune gare. Una delle caratteristiche più interessanti del nuovo titolo della Rage è senza dubbio l'opzione League. Qui infatti dovrete affrontare un vero e proprio campionato gareggiando su numerosi circuiti e cercando di ottenere più punti possibili. Vincendo avrete accesso a nuove piste e a nuovi modelli di auto. Tra le vetture disponibili ci sono la Toyota Supra, la Subaru Impreza e molte altre auto di fabbricazione giapponese. Le auto segrete invece sono piuttosto particolari. In pratica si tratta di alcuni prototipi disegnati dal famoso Pininfarina (la compagnia che cura il design delle Ferrari). *Midnight GT* sembra un titolo davvero interessante. La grafica spettacolare, il realismo del motore di guida e l'ambientazione particolare e affascinante lo rendono uno dei titoli di guida più interessanti in assoluto. Presto ne risentirete parlare...

INFORMAZIONI
Prodotto Rage
Sviluppo Rage
Giocatori 1-2
Completo al 95%
Dreamcast Arena

Le piste di *Midnight GT* sono tutte ambientate a Tokyo. Qui siamo nella zona del porto.

Come vedete la grafica del nuovo titolo della Rage sembra davvero spettacolare.

Guardate la bellezza degli edifici sullo sfondo. Pensate che ogni pista è composta da più di 150.000 poligoni!

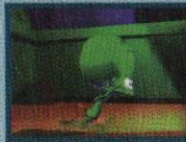
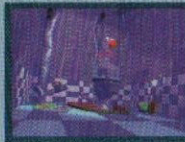
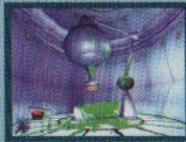
STUPID INVADERS

INFORMAZIONI
Prodotto Ubi Soft
Sviluppo Ubi Soft
Giocatori 1
Completo al 50%
Dreamcast Arena

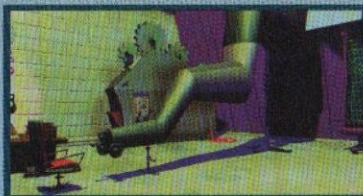
"STUPID INVADERS È DECISAMENTE UN TITOLO FUORI DAL COMUNE..."

Ecco i personaggi principali di *Stupid Invaders*: Gorgeous, Candy, Stereo, Etno e Bud.

Come si fa a prendere sul serio un personaggio come questo?

Questa è una delle creature più intelligenti di tutto il gioco. Pensate il resto...

Questo alieno sembra arrivare direttamente dal film *Mars Attack*.

Aspettatevi una buona dose di umorismo strambo!

Chissà a cosa serve questo strano macchinario...

A volte viene da chiedersi a cosa si ispirino gli sviluppatori di videogiochi. Indubbiamente il nuovo *Stupid Invaders* della Ubi Soft è uno di quei titoli che vi faranno riflettere su questo argomento. I protagonisti del gioco (Gorgeous, Candy, Stereo, Etno e Bud) sembrano un incrocio tra dei vegetali e le creature della pubblicità dei sofficini Findus. *Stupid Invaders* è decisamente un titolo fuori dal comune...
La trama è molto semplice. Il malvagio Dr. S è un avido collezionista di extraterrestri. Uno dei suoi passatempi preferiti è trovare nuovi e contorti modi di incrementare la propria collezione di simpatici alieni. Immaginatevi la sua gioia nell'incappare in questi esemplari! *Stupid Invaders* è un'avventura in 3D composta da più di 500 locazioni che dovrete esplorare con attenzione mentre cercate di risolvere enigmi davvero fuori di testa. Le carte vincenti di *Stupid Invaders* saranno probabilmente l'umorismo e l'ilarità che pervadono il gioco in ogni suo minimo aspetto.
La data di uscita è prevista per la primavera del 2000.

Quel liquido verde sul pavimento è tutto quello che rimane di un povero alieno torturato dal malvagio Dr. S.

Ecco il malvagio Dr. S alle prese con un enorme telescopio...

I TITOLI DA TENERE D'OCCHIO

OUTCAST
INFOGRAMES - APRILE

Un impressionante titolo per PC che sarà ancora migliore nella versione per Dreamcast.

ROADSTERS
TITUS - DICEMBRE

Questo gioco della Titus si preannuncia un serio rivale di *Speed Devils*.

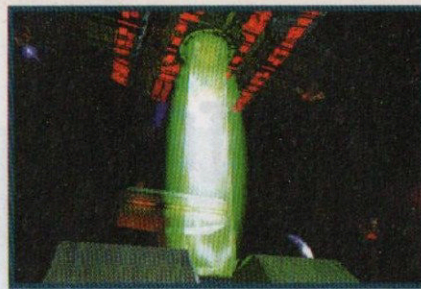
WORMS ARMAGEDDON
HASBRO - DICEMBRE

Che cos'è piccolo e molliccio? Scoprirete la risposta nel prossimo numero!

NHL 2000
SEGA - ESTATE

Dopo il football e il basket, adesso tocca all'hockey. La Sega sta per ultimare *NHL 2000*, una simulazione di hockey su ghiaccio che definire spettacolare ci sembra riduttivo...

La grafica della versione Dreamcast è identica a quella PC. Questa è l'ennesima conferma delle grandi potenzialità della console Sega.

I modelli poligonali delle astronavi di *Big Bang* sono davvero incredibili!

Gli effetti di luce vi lasceranno a bocca aperta! Guardate questa foto e ve ne renderete conto.

BIG BANG

LA GRAFICA DI BIG BANG SEMBRA DAVVERO SPETTACOLARE.

Il fatto che convertire un gioco da PC a Dreamcast sia molto facile ha anche un lato negativo. Molti giochi di cui avremmo fatto volentieri a meno vedranno, probabilmente la luce sulla nostra amata console.
Non che *Big Bang* della Project 2 Interactive sia brutto, ma dobbiamo dire che le premesse non sono molto incoraggianti.
In pratica si tratta di uno sparatutto spaziale con grafica in alta risoluzione, caratterizzato da una trama confusionaria e (fortunatamente) da un'opzione per il gioco in multiplayer.
Nella versione PC era possibile giocare anche attraverso Internet, speriamo che questa possibilità venga mantenuta nel passaggio su Dreamcast.

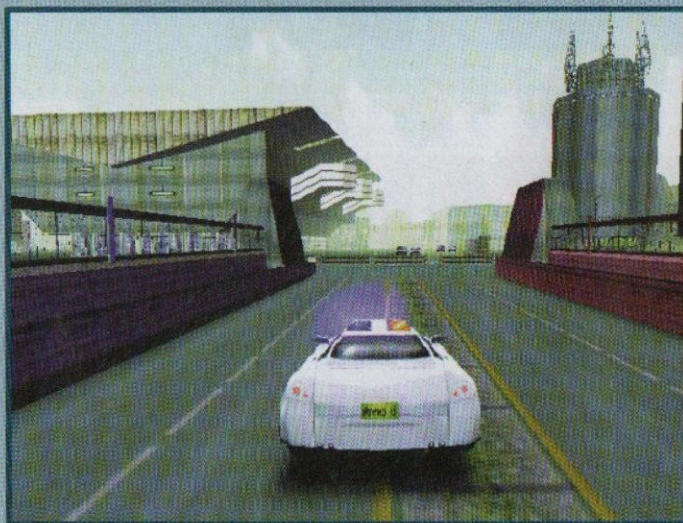
INFORMAZIONI
Prodotto Project 2 Interactive
Sviluppo Project
Giocatori 1
Completo al 70%
Dreamcast Arena

FELONY PURSUIT

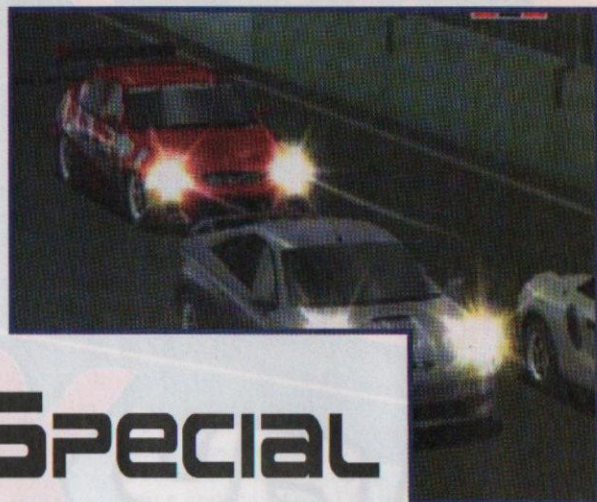
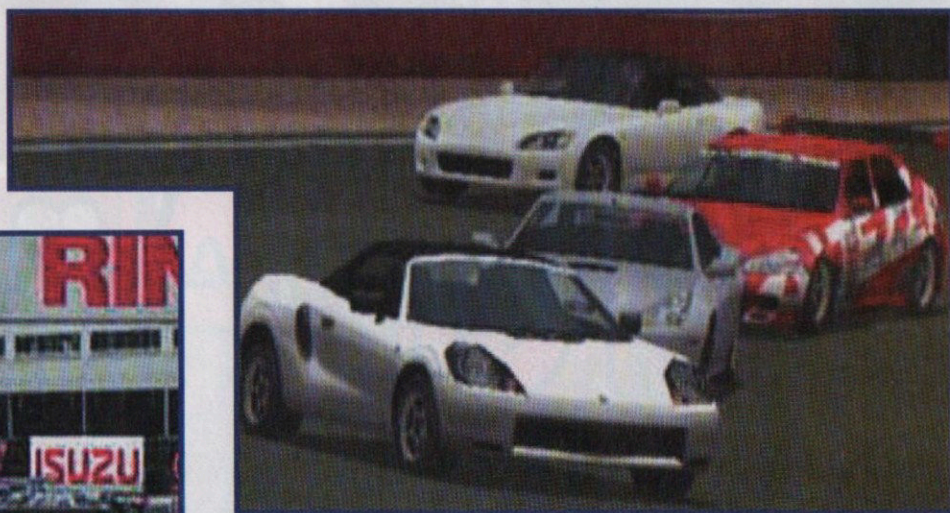
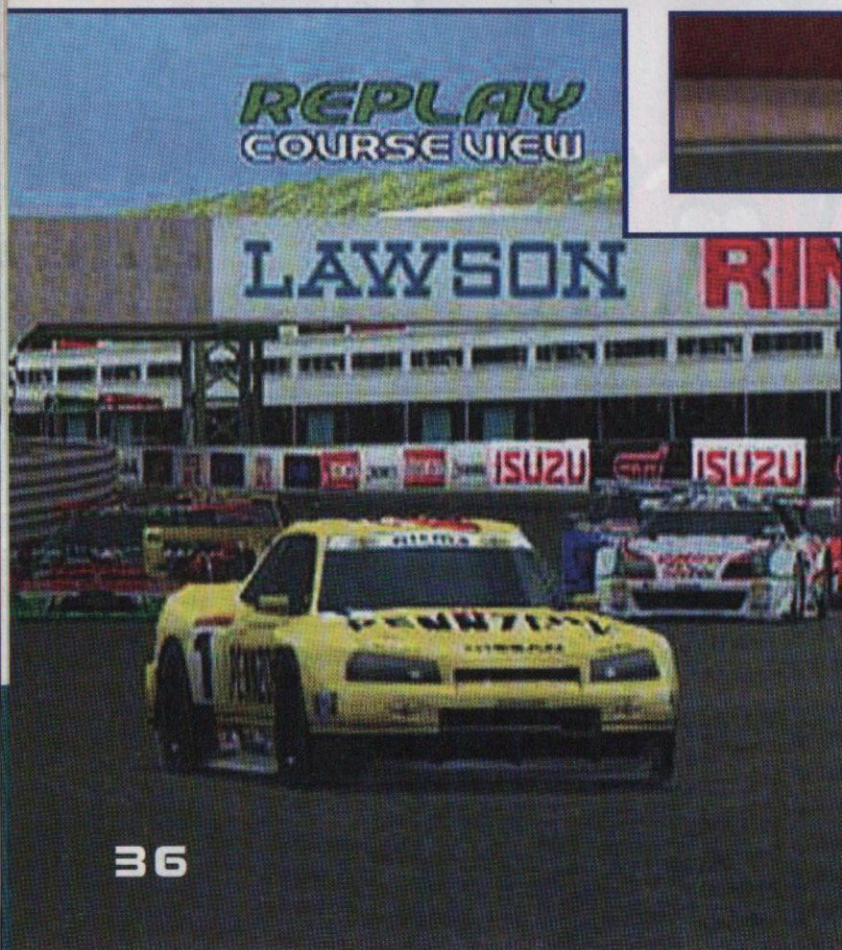
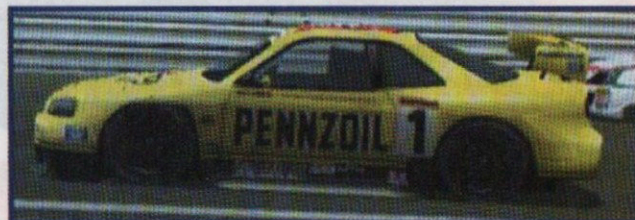
IL MOTORE GRAFICO DEL GIOCO SEMBRA QUALCOSA DI ECCEZIONALE!

La THQ è stata una delle compagnie più caute a lanciarsi nello sviluppo di giochi per Dreamcast.
La società ha dichiarato di "giocare d'attesa" concentrandosi prima di tutto sulla produzione di titoli per Nintendo 64 e PlayStation.
Finalmente le cose sono cambiate. All'ECTS (European Computer Trade Show) di settembre la THQ ha annunciato il suo primo titolo Dreamcast. Quasi sicuramente la decisione di sviluppare per la console Sega è stata favorita dalla facilità di effettuare conversioni da PC.
Felony Pursuit è infatti un gioco PC ispirato all'ottimo *Driver* per PlayStation. L'ambientazione si snoda su più di 100 miglia di strade cittadine situate su 5 diverse isole. I veicoli tra cui scegliere sono 18 e le missioni da terminare sono in tutto 38. Come poliziotto, il vostro compito sarà di fermare e arrestare i ladri di auto e i rapinatori che imperversano per l'enorme metropoli. Come potete vedere da queste prime immagini, il motore grafico del gioco si preannuncia come qualcosa di eccezionale. Per sapere se la giocabilità sarà all'altezza di tanto splendore dovrete aspettare il prossimo numero di DA, dove vi proporremo una recensione completa di questo interessante gioco.

In *Felony Pursuit* rivestirete un ruolo un po' insolito, infatti voi sarete i poliziotti e non i criminali.

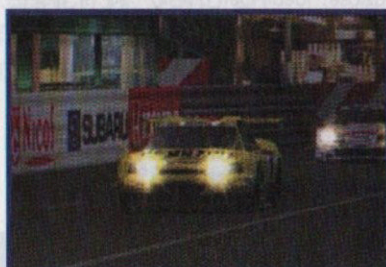
INFORMAZIONI
Prodotto THQ
Sviluppo THQ
Giocatori 1-2
Completo al 70%
Dreamcast Arena

Le città sono tra le più realistiche mai viste in un videogioco.

LA SEGA PREPARA L'OFFENSIVA ALLA PLAYSTATION 2 CON UNA SIMULAZIONE DI GUIDA IN GRADO DI COMPETERE PER QUALITÀ E DIVERTIMENTO CON L'ATTESISSIMO GRAN TURISMO 2000. CHI AVRÀ LA MEGLIO?

Sega GT Homologation Special

Dopo l'uscita di *Sega Rally 2* sono stati commercializzati diversi titoli di guida per Dreamcast, ma mai nessuno è riuscito a imporsi come vero capolavoro nel suo genere. Ora la Sega ha intenzione di cambiare le cose e il prossimo marzo lancerà sul mercato quella che può essere tranquillamente definita come la Killer Application dell'anno. Da tre anni procede segretamente lo sviluppo di quello che sarà il rivale più temibile sia di *Gran Turismo 2* per PlayStation che di *Gran Turismo 2000* per PlayStation 2. Il suo nome è *Sega GT Homologation Special*.
La caratteristica che più salta all'occhio di *Sega GT* è il suo incredibile realismo. Un realismo che è stato reso possibile grazie a un lungo studio, da parte degli sviluppatori, delle leggi fisiche che coinvolgono una vettura in corsa. L'attrito degli pneumatici sull'asfalto, l'equilibrio dell'auto a seconda della posizione del motore (anteriore o posteriore), le inclinazioni dell'assetto, le differenze a seconda del tipo di trasmissione e delle sospensioni usate...
Tutto viene simulato alla perfezione.
Le vetture che compariranno nel gioco sono tutte ufficiali, compresi i nomi delle singole case produttrici. La riproduzione di ognuna di esse è davvero incredibile. I modelli poligonali rispecchiano le vetture originali in ogni minimo dettaglio. Il risultato è un aspetto grafico che non ha eguali se paragonato agli altri titoli di guida usciti finora. Per non parlare poi dei superbi effetti di luce che vanno a rifrangersi sulle carrozzerie dei vari bolidi o degli stupendi ambienti poligonali che fanno da ambien-

Come potete vedere, i modelli tridimensionali delle macchine sono dettagliatissimi. Guardate questa Nissan Skyline...

Sega GT vi permetterà di guidare oltre cento vetture differenti. Ecco un piccolo assaggio di quello che vi aspetta...

tazione per i vari circuiti di *Sega GT*. Per ottenere un effetto così vicino alla realtà è stata necessaria la collaborazione della GT Association (la lega che gestisce il campionato GT in Giappone), dalla quale i programmatori hanno avuto ogni tipo di appoggio e informazione (anche le più segrete).
Le vetture che faranno la loro apparizione in *Sega GT* sono più di cento (il loro numero preciso non è stato ancora reso noto). Grazie alla collaborazione delle varie case produttrici potremo guidare anche nuovi modelli come l'Altezza o la bellissima Honda S2000. La maggior parte delle vetture di *Sega GT* sono modelli di serie, ma sono presenti anche alcune macchine (per la precisione otto) prese dal JSTC. Per chi non lo sapesse il JSTC è il campionato GT giapponese che si svolge su sette circuiti tra cui Suzuka, Fuji e Motegi. Questa serie si divide in diverse classi a seconda della cilindrata. Nella classe GT500 troveremo auto come la Supra, la Diablo, la McLaren F1-GTR, mentre nella classe inferiore GT300 potremo guidare vetture come la Silvia, la Celica, la MR-2 o la RX-7. Non sappiamo il numero preciso di vetture disponibili, ma guardando dalle foto qui sopra, macchine come la Supra, la Trueno, la NSX o la GTR faranno senz'altro sentire il rombo dei propri motori sulle piste del titolo Sega. Infine saranno presenti anche alcune versioni speciali dei vari modelli con i colori di famose scuderie giapponesi come la Nismo e la Castrol (esattamente

SEGA GT FA DEL REALISMO IL SUO MAGGIORE PUNTO DI FORZA. PREPARATEVI A SCONTRI ALL'ULTIMA CURVA CONTRO AVVERSARI AGGUERRITISSIMI.

Le gare di notte sono ancora più frenetiche. State attenti o in pochi secondi vi ritroverete fuori pista.

Secondo i programmatori ci saranno più di una dozzina di auto in pista durante le gare.

Gli effetti di luce sono un esempio delle incredibili potenzialità del Dreamcast.

GRAN TURISMO

Le modalità di gioco di *Sega GT* saranno quattro. Quella principale consiste nel Campionato. In più ci saranno la Single Race, la Dual Race (in pratica potrete sfidare un vostro amico tramite schermo diviso) e per finire il Time Attack. Come vedete, niente di particolarmente nuovo o innovativo. Analizziamole con calma...

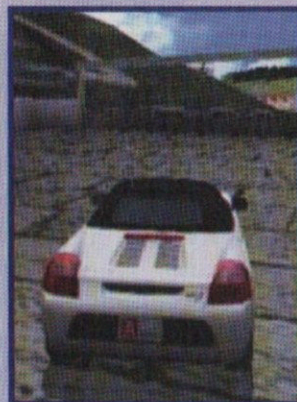
CHAMPIONSHIP

In questa modalità il giocatore debutterà nel campionato GT partendo dalla classe di cilindrata più bassa, la E-class (fino a 1000cc). Il vostro compito sarà quello di accumulare esperienza partecipando alle prime, semplici corse fino ad arrivare all'ultima classe di cilindrata, la SA-class (senza limiti). Vincendo le gare si otterranno non solo dei proficui premi in denaro, ma anche la fiducia e l'appoggio degli sponsor. Con i soldi vinti potrete acquistare vetture sempre più potenti e divertirvi a effettuare su di esse ogni tipo di modifica. Per poter partecipare alle gare di classe superiore dovrete prima superare un esame di guida. Le categorie sono quattro a seconda della cilindrata: la E-class (fino a 1000cc), la B-class (fino a 1600cc), la A-class (fino a 2000cc), e per finire la SA-class (senza limitazioni di cilindrata).

SINGLE RACE

Con questa modalità potrete partecipare a una singola corsa tra le tante presenti nel gioco. Potrete scegliere tra vetture ordinarie, modificate e i bolidi che corrono nel campionato GT. Sono presenti tre livelli di difficoltà che corrispondono ai diversi tipi di cilindrata. Interessante osservare che ogni pista è sponsorizzata da società realmente esistenti quali la Honda o la McDonald's.

ALTRE MODALITÀ

Oltre alla Championship e alla Single Race sono presenti altre due modalità. La Dual Race, in cui sarà possibile gareggiare contro un avversario umano con il solito schermo diviso in due, e il classico Time Attack, dove dovrete cercare di ottenere i tempi migliori su ogni pista. In quest'ultima sarà possibile anche vedere visualizzata su schermo la Ghost Car (come in Sega Rally). Ciò che rimane ancora avvolto nel mistero è se sarà possibile o meno sfidare in rete un vostro amico sfruttando il modem del DC. Sicuramente ci sarà l'opzione Internet all'interno del menu e sembra addirittura che sarà possibile scaricare nuove auto e salvarle sul VMU.

MACCHINE DA SOGNO

Sega GT **permetterà di pilotare oltre 100 (il numero preciso non è ancora stato annunciato) bolidi realmente esistenti. Purtroppo da quello che abbiamo saputo si tratterà solo ed esclusivamente di modelli giapponesi. Tra le case costruttrici abbiamo la Honda, la Subaru, la Toyota, la Nissan, la Mazda e moltre altre ancora. Naturalmente sarà possibile modificare in ogni minima parte la propria vettura montando pezzi dei preparatori ufficiali di queste marche automobilistiche (Mugen per la Honda, Nismo per la Nissan e così via...).**

I replay vi permetteranno di ammirare in tutta tranquillità le fantastiche vetture di *Sega GT* mentre compiono manovre spettacolari.

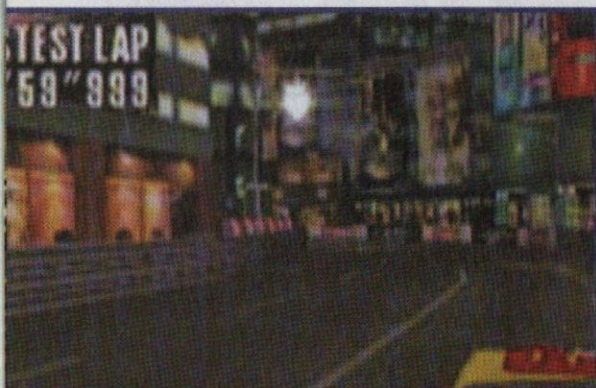
come in *Gran Turismo*). Sembra che ci saranno anche alcune auto d'epoca, anche se al momento questa voce non è ancora stata confermata.

GUIDARE AL LIMITE

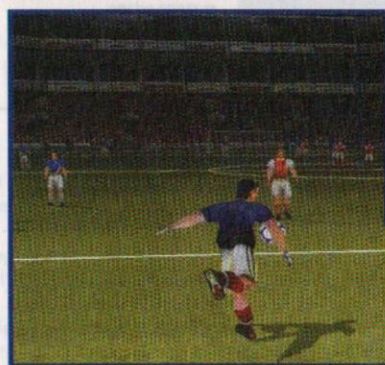
Punto in un certo senso a sfavore di questo *Sega GT* è l'assenza di circuiti realmente esistenti. Per questo motivo dovremo correre su piste completamente inedite. Il motivo di questa scelta è semplice. A detta dei programmatori è difficile riprodurre il senso di sfida (elemento fondamentale di un gioco di guida) tra due vetture su una pista stretta come una delle tante piste ufficiali del campionato di GT giapponese. La Sega ha quindi scelto di creare delle piste larghe e spaziose, ideali per questo tipo di gioco. Ancora non sono stati resi noti né il numero, né le ambientazioni dei vari circuiti. Guardando le foto comunque si intuisce chiaramente che le piste sono ispirate direttamente ad alcuni tracciati famosi di vari paesi del mondo. Sembra inoltre che le piste saranno solo e unicamente su asfalto, quindi niente circuiti da rally come nel prossimo *Gran Turismo 2* per PlayStation. Notevoli inoltre gli sforzi dei programmatori per riprodurre saliscendi e irregolarità del terreno, e di conseguenza gli effetti che essi provocano sulle vetture.

Classica sezione dei simulatori di guida è quella della messa a punto dell'automobile. Qui il tutto è stato reso ancora più completo, ma nello stesso tempo semplice da padroneggiare, al fine di poter raggiungere i più diversi livelli di utenza, dall'appassionato di motori fino al novizio delle simulazioni di guida. Potrete effettuare moltissime modifiche su pneumatici, trasmissione, sospensioni, motore, carrozzeria, ecc.. Potrete acquistare con i soldi vinti nelle gare nuovi pezzi da montare sulle vostre vetture e migliorarne quindi le prestazioni. In definitiva questo *Sega GT* sembra un titolo davvero ambizioso. La grafica è assolutamente spettacolare e conoscendo la bravura dei programmatori Sega siamo sicuri che questo gioco sarà anche divertentissimo da guidare. Il Dreamcast ha trovato il suo *Gran Turismo*. La Sony è avvertita...

MEGLIO DI GRAN TURISMO

Il famoso simulatore di guida della Sony è entrato nella leggenda anche grazie alla sua fantastica modalità di Replay. Questa sezione rendeva il titolo della Polyphony estremamente spettacolare e coinvolgente. Naturalmente la Sega non poteva stare a guardare e questo ***Sega GT*** **offre un replay davvero mozzafiato. Le inquadrature sono semplicemente incredibili e cercano sempre l'angolo di visuale più coinvolgente.** ***Sega GT*** **è veramente un capolavoro!**

USCITA	MARZO
PRODOTTO	SEGA
SVILUPPO	SEGA
GIOCATORI	1-2
COMPLETO AL	90%

CONCLUSIONE

L'unico vero rivale di Gran Turismo arriva su Dreamcast. Se siete appassionati di giochi di guida questo è il titolo che fa per voi.

COME ERA LECITO ASPETTARSI, LA SERIE WORLDWIDE SOCCER ARRIVA ANCHE SU DREAMCAST. DOPO LA STUPENDA VERSIONE PER SATURN, VEDIAMO COSA HA IN RISERBO LA SEGA PER TUTTI GLI APPASSIONATI DI CALCIO...

WORLDWIDE SOCCER 2000

USCITA	DICEMBRE '99
PRODOTTO	SEGA
SVILUPPO	SILICON DREAMS
GIOCATORI	1-4
COMPLETO AL	90%

CONCLUSIONE

Uno dei giochi di calcio più promettenti del momento.

Distribuito dalla Sega, *Worldwide Soccer 2000* è caratterizzato da un impressionante sistema di controllo che permette di muovere i giocatori in modo fluido ed efficace. Le azioni vengono eseguite nel momento stesso in cui si preme il pulsante, senza eccessivi rallentamenti o perdite di tempo. Questo sistema può essere gestito in due modi differenti, pensati sia per i principianti che per i più esperti. I controlli per principianti si concentrano di più sulle azioni principali come tiri, passaggi e tackle difensivi. Nella modalità Avanzata si possono imbastire azioni più impegnative come colpi al volo e tiri a effetto.

POTENZA POLIGONALE!

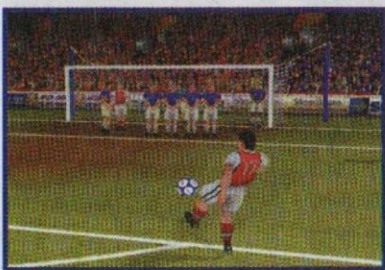
Dire che il gioco è bello visivamente è riduttivo. I giocatori sono composti da più di 250 poligoni ognuno e il risultato finale è veramente eccellente. Ogni stadio è stato riprodotto fedelmente, con tanto di folla animata e bandiere che sventolano tra gli spalti. Ogni aspetto della grafica è stato spinto al limite da un motore che garantisce in ogni momento un'azione fluidissima senza alcuna traccia di rallentamento.

Di solito i giochi di calcio tendono a trascurare la parte sonora. Questo non è certamente il caso di *Worldwide Soccer 2000*. I cori originali delle tifoserie sono stati registrati, e gli effetti del rimbalzo della palla e delle condizioni atmosferiche sono molto realistici.

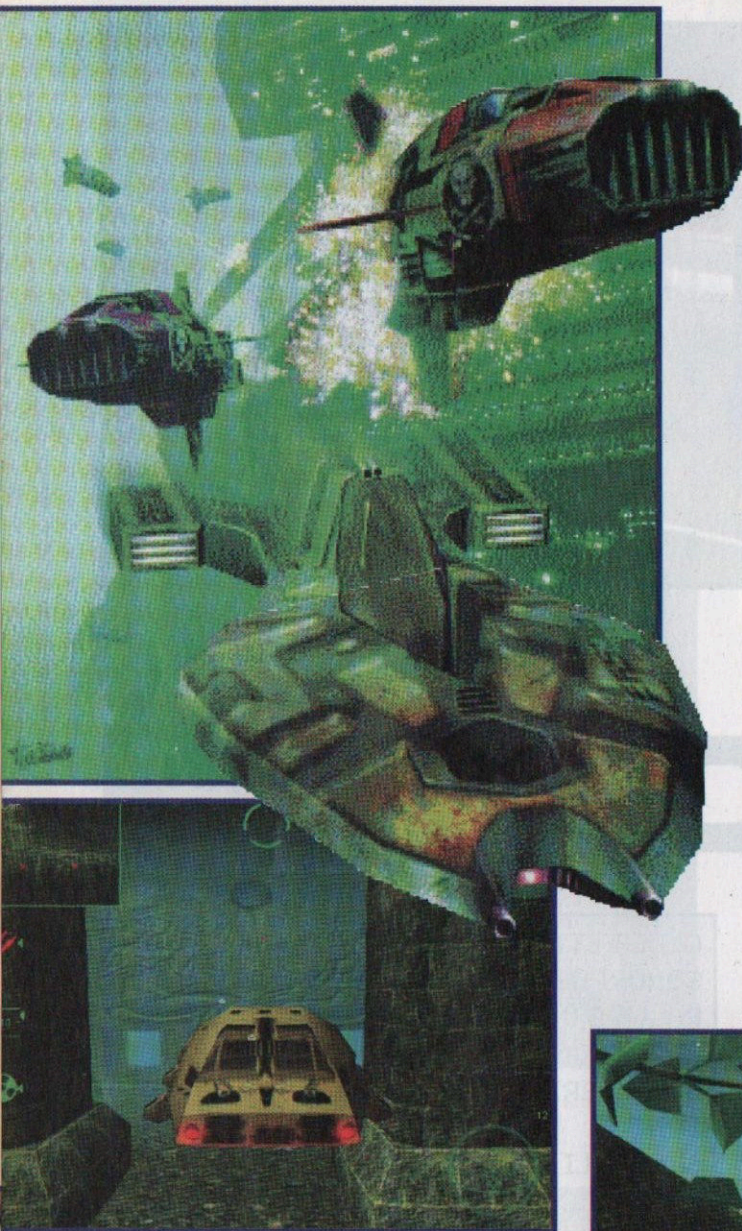
Una caratteristica esclusiva del gioco sono le condizioni meteorologiche variabili. Mentre in altri giochi di calcio le diverse condizioni atmosferiche sono praticamente ininfluenti ai fini del gioco, in *Worldwide Soccer 2000* l'azione di gioco varierà pesantemente a seconda delle condizioni del terreno.

Worldwide Soccer 2000, realizzato dalla Silicon Dreams, sembra essere il gioco di calcio definitivo per Dreamcast. È uno di quei titoli che valgono l'acquisto di altri pad per giocare con gli amici. Il gioco è già disponibile nei negozi dallo scorso dicembre. Aspettatevi una recensione completa nel prossimo numero.

GLI EFFETTI SONORI DELLA PALLA E DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE SONO CREDIBILI E REALISTICI!

Una parte fondamentale nei giochi di calcio è la riproduzione dei movimenti dei giocatori, e *Worldwide Soccer 2000* è uno dei migliori sotto questo aspetto!

Con un po' di pratica riuscirete a mettere la palla sotto al sette anche da posizioni come questa!

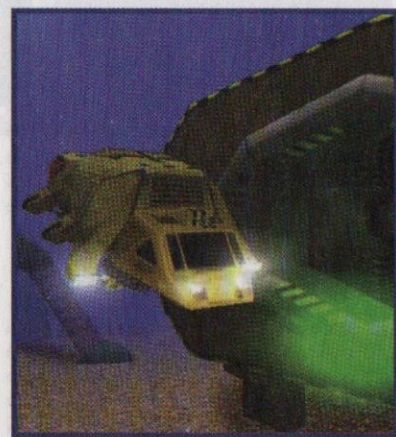
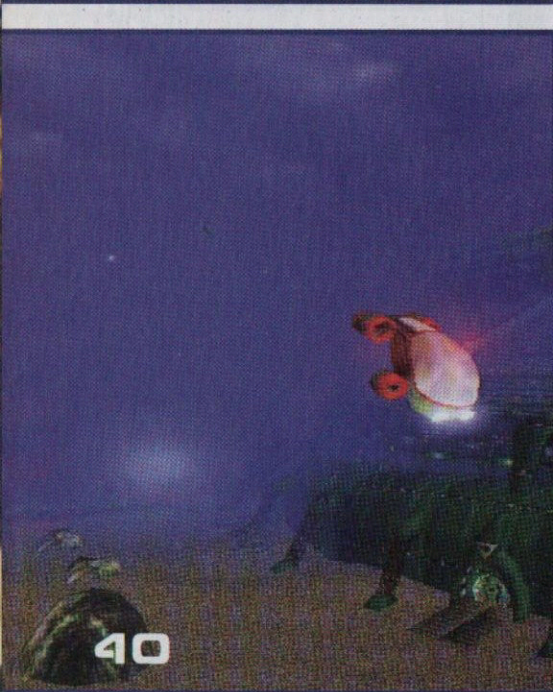
LE VOCI DEL CALCIO

Che gioco di calcio sarebbe senza il classico commento a cui siamo abituati? Non sappiamo ancora se sarà inserita anche una telecronaca in italiano. Per ora possiamo dirvi solo che la versione inglese potrà contare su tre commentatori differenti, Peter Brackley, James Richardson e Trevor Brooking.

I FRENETICI COMBATTIMENTI, GLI ELEMENTI DA GIOCO DI RUOLO E LA SPLENDIDA GRAFICA RENDONO DEEP FIGHTER UNO DEI TITOLI PIÙ INTERESSANTI IN SVILUPPO PER DREAMCAST.

Deep Fighter

La prima cosa che colpisce di questo *Deep Fighter* è senza dubbio la splendida trama. Pensate che la storia è stata creata da un famoso scrittore di libri di fantascienza, e sembra addirittura che nella confezione del gioco verrà inserito un piccolo racconto che introdurrà il giocatore nel mondo di *Deep Fighter*.
Nel nuovo titolo della Ubi Soft prenderete il controllo di un giovane pilota appena uscito dall'accademia. La vostra specie è in serio pericolo, visto che una misteriosa razza aliena ha deciso gentilmente di eliminarvi una volta per tutte. L'obiettivo finale è di costruire una gigantesca nave madre per trasportare il vostro popolo su un altro pianeta. Il gioco si ispira chiaramente a diversi titoli usciti per PC come il bellissimo *Wing Commander* della Origin o il recente *Descent 3*. Visto che la trama ricopre un ruolo fondamentale, i programmatori hanno inserito alcune sequenze filmate tra un livello e l'altro che aiuteranno il giocatore a calarsi ulteriormente nel mondo di *Deep Fighter*.

IN PRINCIPIO...

Nel primo capitolo del gioco dovrete occuparvi di azioni di routine come ripari e manutenzione delle vostre postazioni di difesa. I primi livelli servono più che altro a farvi prendere confidenza con i controlli e con l'area di gioco, che potrete esplorare a vostro piacimento. Completando le varie missioni salirete di rango e se sarete abbastanza bravi potre-

Se volete potrete anche sparare a questi poveri indifesi pesciolini...

te anche guadagnarvi alcune medaglie ed essere promossi. Durante i combattimenti verrete aiutati dai vostri compagni di squadra, a cui potrete anche dare degli ordini se sarete passati di grado.
Oltre a questi piloti avrete l'opportunità di controllare alcuni droidi da assegnare alle varie funzioni della base e anche torrette da piazzare nei punti strategici per la difesa del vostro territorio. Tra le opzioni a disposizione c'è anche quella di comandare più formazioni durante le battaglie per attaccare meglio il nemico da più lati. Dovrete pianificare attentamente la vostra strategia se volete avere qualche possibilità di vittoria.
Deep Fighter comunque non si basa solo sui combattimenti. Per riuscire ad andare avanti nella vostra avventura dovrete anche affrontare alcune sezioni di esplorazione davvero impegnative. Dovrete risolvere complicati enigmi e superare insidiosi labirinti. I veicoli a disposizione sono molti, ognuno con i propri punti di forza e le proprie debolezze.
I sommergibili sono equipaggiati con ganci e magneti per spostare gli oggetti e sono forniti di droni sganciabili in grado di muoversi sul fondale e sulla terraferma. Queste sezioni sono praticamente un gioco a se stante, una specie di *Tomb Raider* ambientato sott'acqua dove al posto della bella Lara dovrete usare un freddo robot di metallo...
Alla fine di alcuni livelli dovrete anche affrontare dei giganteschi boss che sembrano usciti direttamente dal bellissimo *Starfox* per Nintendo 64. All'inizio chiaramente non sarà molto difficile batterli, ma più avanti nel gioco dovrete affrontare alcuni mostri davvero impegnativi.

Questa è solo una delle tante astronavi che potrete pilotare in *Deep Fighter*.

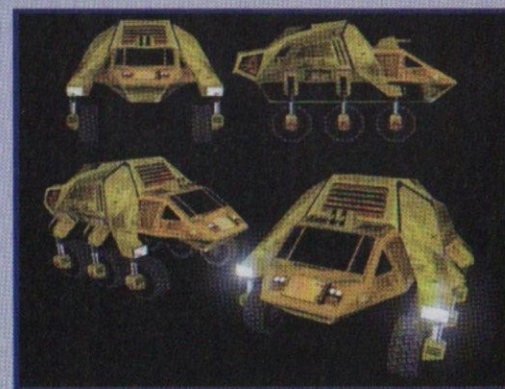
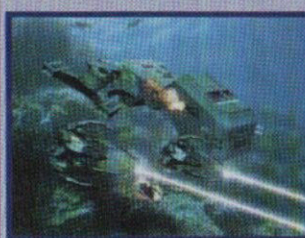
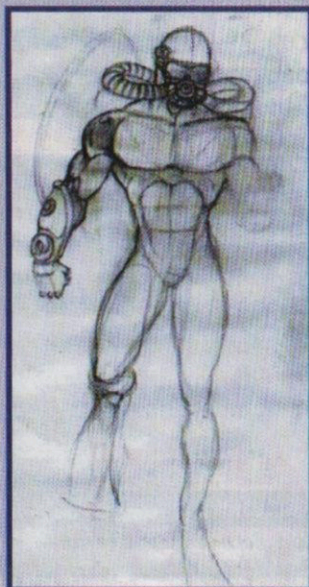
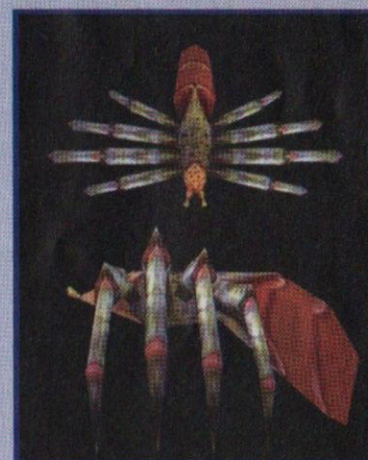
Gli spettacolari effetti grafici di *Deep Fighter* si accompagnano a una meccanica di gioco molto coinvolgente.

VEDERE PER CREDERE!

Il motore grafico RenderWare della Criterion è davvero impressionante. Gli

"DEEP FIGHTER SEMBRA AVVIATO A DIVENTARE UNO DEI MIGLIORI TITOLI DEL PROSSIMO ANNO".

LAVORI IN CORSO
COME NASCE UN VIDEOGIOCO...

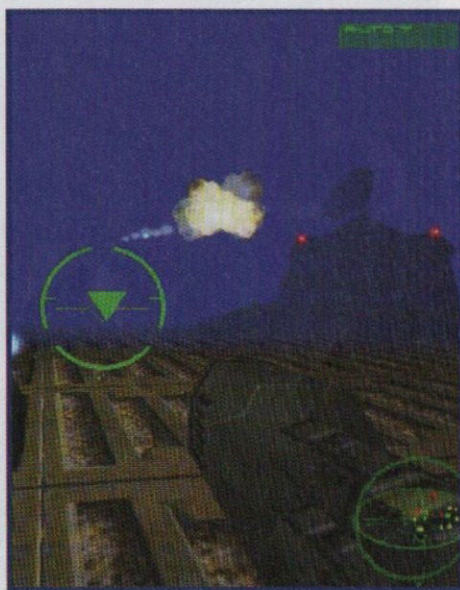
La Criterion ha lavorato per mesi su *Deep Fighter*. Naturalmente prima di programmare la grafica vera e propria i vari artisti hanno cercato di sviluppare i personaggi e i veicoli principali su carta. Ecco alcuni esempi di tutto il duro lavoro che sta dietro alla stupenda grafica di *Deep Fighter*...

ecosistema

Deep Fighter è caratterizzato da un vero e proprio "ecosistema virtuale". Il sole e la luna sorgono e tramontano regolarmente ed è anche possibile osservare il loro percorso nel cielo. La luce si riflette realisticamente sull'acqua, il cui livello si alza e si abbassa in congiunzione con le maree. In alcuni casi questo permette di risolvere determinati enigmi o di accedere ad aree altrimenti inaccessibili. Questo "ecosistema" si estende anche alle creature. Ognuna ha una propria preda preferita e un nemico naturale che teme e cerca di evitare. Uccidete troppi pesci e vedrete apparire altre creature attratte dal loro sangue.

Le leggi fisiche sono molto curate. È possibile stordire i pesci con colpi tranquillanti, agganciarli con il gancio in dotazione al vostro veicolo e trascinarli dove volete, anche se a volte sono più grandi del vostro scafo e possono rivelarsi pericolosi. L'esempio più evidente di questa attenzione ai modelli fisici è il mini-gioco chiamato _Rock Ball_, dove due giocatori possono lanciarsi una palla usando i relitti sparsi sul fondale oceanico. Il modo in cui la palla rimbalza sui vari ostacoli è davvero realistico.

effetti speciali di *Deep Fighter* sono molti e tutti ben realizzati.
L'illuminazione e gli effetti di luce sono veramente incredibili. Sparare un bengala in una caverna oscura e vederlo produrre una scia di bollicine mentre illumina l'ambiente è uno spettacolo che lascia a bocca aperta. Anche l'effetto nebbia è riprodotto in maniera molto convincente e non dà alcun fastidio come invece succede in molti titoli per Nintendo 64. *Deep Fighter* fa anche uso di un sistema particolare che permette di ottenere animazioni più realistiche e fluide.
Le ambientazioni sono davvero enormi. Città sommerse, campi di alghe e lunghissime caverne sono solo alcuni dei mondi che dovrete esplorare. Il mondo di *Deep Fighter* è abitato da numerose forme di vita come granchi, pesci e altri anfibi.
Il gioco vanta un'impressionante colonna sonora che utilizza il sonoro 3D del Dreamcast e altri effetti speciali per aumentare la sensazione di essere sott'acqua.
L'Intelligenza Artificiale è molto ben realizzata in ogni suo aspetto, sia per quanto riguarda i nemici che per i vostri compagni di squadra.
Ogni personaggio ha i propri punti di forza e le proprie debolezze e soprattutto un proprio stile di combattimento. Allo stesso modo anche molti degli avversari principali adotteranno diverse strategie di attacco a seconda della situazione.
La versione Dreamcast sarà praticamente identica a quella PC, con l'unica differenza che la console Sega avrà anche dei mini giochi per la VMU (tra cui la crescita di un tenero cucciolo acquatico).
Deep Fighter sembra avviato a diventare uno dei migliori titoli del prossimo anno.
La Ubi Soft si dimostra ancora una volta come una delle software house più attive nel settore Dreamcast e siamo sicuri che anche questo titolo si rivelerà all'altezza degli altri capolavori della casa francese.

Le sezioni di combattimento in 3D sono veramente appassionanti. Sarà difficile smettere di giocare!

In *Deep Fighter* potrete anche esplorare enormi edifici sotterranei come questa base militare.

L'interazione con gli ambienti di gioco è praticamente totale. Potrete distruggere tutto quello che vi capita davanti!

USCITA	APRILE
PRODOTTO	UBI SOFT
SVILUPPO	CRITERION
GIOCATORI	1-2
COMPLETO AL	80%

CONCLUSIONE

Un gioco senza precedenti. Deep Fighter dovrebbe rivelarsi un'esperienza davvero mozzafiato!

UNA DELLE SERIE PIÙ SPAVENTOSE DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI STA PER TORNARE SUI NOSTRI SCHERMI. ALONE IN THE DARK È RIUSCITO A TERRORIZZARE I GIOCATORI GIÀ DIECI ANNI FA. ORA È TORNATO, PIÙ TERRIFICANTE CHE MAI...

ALONE IN THE DARK 4

Giudicato come la migliore avventura in 3D del suo tempo, *Alone in the Dark* ha dato vita a un nuovo genere. Caratterizzato da inquadrature molto originali e da una grande cura per i dettagli, il titolo della Infogrames è stato il primo a unire gli elementi tipici di un film horror con l'azione e il divertimento di un videogioco.

Il primo episodio si svolgeva all'interno di una spettrale villa della Louisiana, mentre il secondo capitolo vedeva il giocatore alle prese con magie voodoo e con creature mostruose assetate di sangue. L'ultimo titolo (sicuramente il migliore dei tre) della serie era invece ambientato in una città fantasma chiamata Slaughter Gulch. Tutti e tre gli episodi avevano come protagonista Edward Carnby, un investigatore privato impegnato a liberare il mondo da zombi, creature alate e altre mostruosità.

SUSPENSE

Nonostante il successo di vendite della serie *Alone In The Dark*, la Infogrames non intende riposarsi sugli allori e questo *Alone in the Dark 4* (sviluppato dalla DarkWorks) ne è la conferma. Come potete vedere dalle immagini, le atmosfere sono ancora più tenebrose e cupe dei precedenti episodi, con una grafica molto pulita e dettagliata. Per ora non si sa molto sulla trama, anche se da alcune voci sembra che l'intero gioco si svolgerà all'interno di una spettrale villa abbandonata. Quello che possiamo dirvi con certezza è che *Alone 4* sarà basato più sul terrore che sull'horror vero e proprio. In pratica questo significa che ci saranno meno scene violente e sanguinose. A differenza di altri titoli del genere come *Resident Evil*, *Alone 4* cercherà di terrorizzarci più con elementi "invisibili" come rumore di passi, urla in lontananza o improvvisi colpi di scena.

"L'atmosfera tetra, la suspense, la trama coinvolgente e gli scenari realistici garantiscono un livello di tensione incredibile", spiega Antoine Villette della DarkWorks. "Gli scenari saranno basati sull'alternanza di luce e oscurità e questa ci permetterà di inserire alcune scene davvero terrificanti". Se la Infogrames riuscirà a riprodurre le atmosfere cupe e tetre che caratterizzavano i primi episodi, *AITD 4* potrebbe rivelarsi un acquisto obbligato per i possessori di un Dreamcast.

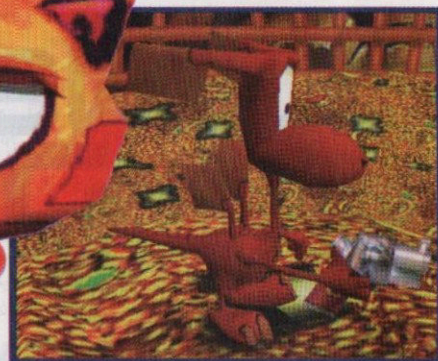
USCITA	2000
PRODOTTO	INFOGRAMES
SVILUPPO	DARKWORKS
GIOCATORI	1
COMPLETO AL	60%

CONCLUSIONE

Il capostipite dei giochi horror in terza persona è tornato e si preannuncia come un duro rivale per Resident Evil: Code Veronica. Presto sapremo chi avrà la meglio.

Le realistiche ombre e i fantastici effetti di luce creano un'atmosfera veramente tenebrosa.

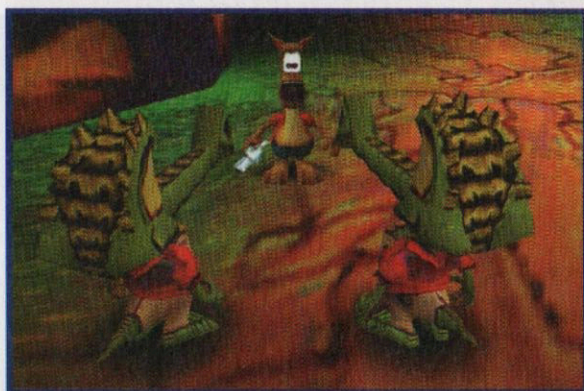
Benvenuti! Siete nostri ospiti... per sempre!

UNO SPARATUTTO DELLA NUOVA GENERAZIONE, DOVE INSOSPETTABILI, DOLCI ANIMALETTI SE LE DANNO DI SANTA RAGIONE IN SCONTRI ALL'ULTIMO SANGUE...

FURBALLS

Prendete un pugno di adorabili creaturine pelose e dotatele di una serie di armi semplicemente devastanti. Come avrete capito, l'idea alla base di *Furballs* è davvero interessante e originale.
I programmatori della Bizarre Creations (già autori di *M-SR*) sono al lavoro su *Furballs* da più di un anno. Finalmente si cominciano a vedere i primi risultati e anche se mancano ancora alcuni mesi all'uscita nei negozi, *Furballs* è senza dubbio uno dei titoli più interessanti che abbiamo visto. La grafica è di grande impatto e ben realizzata e l'azione di gioco è frenetica e coinvolgente.
I protagonisti sono dei simpatici animaletti di peluche come cani, gatti, canguri, draghi e perfino pinguini, un cast quantomeno particolare. Quelli che si aspettano sangue dappertutto in stile *Ken il Guerriero* rimarranno però delusi. Il gioco fa uso di una tecnica particolare che mostra l'imbottitura dei personaggi volare da tutte le parti quando vengono eliminati. Bisogna vederlo per crederci!

CHE IL GIOCO COMINCI!

All'ultimo ECTS tenutosi a Londra, la Acclaim ci ha permesso di provare una versione beta di questo strano sparatutto. Fin dal primo istante lo schermo si riempie di bellissime e coloratissime animazioni. *Furballs* è caratterizzato da personaggi che vi aspettereste di trovare in un cartone animato, ognuno con i propri tratti caratteristici e con una particolare predilezione per il grilletto facile.
Nel giro di un battito di ciglia, la situazione degenera nel caos più totale. Centinaia di oggetti, proiettili ed effetti speciali illuminano stupende arene in 3D incredibilmente dettagliate. Procedendo nel gioco dovrete affrontare alcuni enigmi e assistere ad alcune scene di intermezzo che spiegano l'evolversi della trama. *Furballs* è il tipico gioco dove bisogna sparare prima di fare domande e dimostra l'impegno della Bizarre Creations nella ricerca di formule di gioco sempre nuove e avvincenti. Altre notizie nel prossimo numero.

Ecco alcuni disegni dei personaggi fatti dai grafici della Bizarre Creations.

In *Furballs* farete la conoscenza di sei personaggi molto particolari, tanto carini quanto violenti!

Questo tenero cagnolino sembra molto arrabbiato. Meglio stargli alla larga.

IN FURBALLS CONVIENE SPARARE PRIMA E POI FARE DOMANDE...

Le armi a vostra disposizione sono davvero tante e tutte completamente fuori di testa!

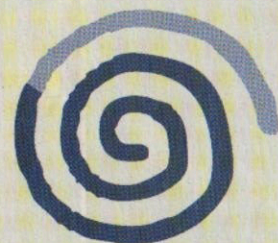
È un missile? È un uccello? È Superman? No! È solo uno dei folli protagonisti di *Furballs*!

DUE CHIACCHIERE CON...
BIZARRE CREATIONS

Ecco la ciurma responsabile di tutta la distruzione e il sarcasmo che troverete in *Furballs*. Il gioco ha richiesto più di un anno di sviluppo... e si vede!

"La meccanica di gioco di *Furballs* è unica", dice un portavoce della Bizarre Creations. "Il suo stile può essere riassunto in una sola parola: originale. *Furballs* unisce l'azione frenetica tipica degli sparatutto con interessanti enigmi, in un modo che dovrebbe attirare più di un tipo di videogiocatore". "Gli elementi principali che discostano il nostro gioco da qualsiasi altro sono due", continua il rappresentante del team. "Il primo è la violenza, l'azione e l'abilità richiesta al giocatore tipica degli sparatutto in terza persona. Il secondo è la complessa sfida offerta dagli enigmi che aiutano a spiegare l'evolversi della trama". Per fare un esempio dell'humour che possiamo aspettarci da *Furballs*, sappiate che sarà possibile far saltare di netto la testa degli avversari o piazzare trappole a base di dinamite. Ma qual è il tipo di giocatore che i ragazzi della Bizarre Creations intendono attirare?

"*Furballs* è indirizzato sia al giocatore adulto che a quello più giovane. A prima vista potrebbe sembrare uno di quei platform per bambini che vanno tanto di moda di questi tempi, ma in realtà si tratta di un'impressione sbagliatissima. Così come *South Park* e altri cartoni animati, *Furballs* propone dei personaggi a prima vista innocui che si comportano in modo adulto. Con questo gioco speriamo di portare una ventata d'aria fresca nel campo degli sparatutto in terza persona".

USCITA	APRILE
PRODOTTO	ACCLAIM
SVILUPPO	BIZARRE CREATIONS
GIOCATORI	1
COMPLETO AL	65%

CONCLUSIONE

Un intrigante e innovativo misto tra sparatutto e cartoni animati. Un titolo originale e divertente che sicuramente farà la gioia di tutti i possessori di Dreamcast.

SVILUPPATO ORIGINARIAMENTE DAL TEAM SHINY ENTERTAINMENT, MDK AVRÀ FINALMENTE UN SEGUITO ANCHE SU DREAMCAST. PER SAPERNE DI PIÙ ABBIAMO INTERVISTATO GLI SVILUPPATORI DEL GIOCO, I BIOWARE!

MDK 2

Due chiacchiere con... la BioWare

Dreamcast Arena: Da quanto tempo state sviluppando MDK2?
BioWare: Abbiamo lavorato al motore di *MDK2* per circa un anno e mezzo, mentre è quasi un anno che lavoriamo sul gioco vero e proprio.

DA: Qual è la storia alla base di MDK2?
BW: *MDK2* comincia dove finiva il primo episodio. La storia vede Max e Kurt che ritornano al Jim Dandy (la fortezza spaziale del Dr. Hawkins) poco dopo aver sconfitto i nemici alieni di *MDK*.
Sfortunatamente i due non possono neanche rilassarsi perché una seconda ondata di Streamriding arriva in orbita e si lancia all'attacco della Terra. Gli obiettivi degli alieni sono avvolti nel mistero, i loro metodi sono brutali e il loro comportamento decisamente ostile!
Con la Terra ancora una volta sull'orlo della distruzione, Kurt viene inviato nello spazio con la sua tuta da combattimento per respingere la minaccia. Questa volta le cose sono un po' più difficili ed è necessario l'intervento di Max e del Dottore, che potranno essere controllati direttamente nel corso del gioco. Ogni personaggio sarà usato solo in alcune sezioni di *MDK2*. Una caratteristica essenziale di *MDK2* saranno le sequenze animate, utili a spiegare i retroscena dell'invasione aliena e la psicologia dei personaggi. Purtroppo non posso rivelarvi di più per non rovinarvi il divertimento!

DA: Quanto sarà simile questo seguito al primo MDK?
BW: Per questo gioco abbiamo utilizzato un motore totalmente nuovo chiamato BioWare Omen Engine, quindi la tecnologia è senza dubbio differente. Ma lo stile di gioco di *MDK* è stato mantenuto inalterato. La cosa a cui più teniamo è che il nostro nuovo lavoro sia soprattutto divertente.

Il paracadute a forma di fiocco è un modo ingegnoso per rallentare le proprie cadute.

Lo stile grafico originale e insolito del primo *MDK* è stato mantenuto inalterato anche in questo seguito.

L'atmosfera e l'umorismo sono due elementi fondamentali per raggiungere questo scopo. Quale altro gioco può vantare tra i protagonisti un aiutante in una strana tuta, un cane con sei zampe armato di Uzi e una specie di scienziato pazzo? Chiunque abbia giocato a *MDK* ritroverà in questo seguito le atmosfere dell'originale.

DA: Cosa vi ha influenzato di più durante lo sviluppo di MDK 2?
BW: Senza dubbio lo stesso *MDK*. È dal primo titolo che abbiamo ricavato le idee per *MDK* 2. Abbiamo una buonissima opinione del team Shiny e dei colleghi della Planet Moon. Non abbiamo bisogno di guardare altrove...

DA: Quali modalità di gioco offrirà MDK 2?
BW: Ogni personaggio ha delle caratteristiche uniche. Kurt dovrà muoversi molto più in incognito rispetto al primo *MDK* e dovrà fare nuovamente uso della modalità Cecchino. Max è il tipico eroe d'azione, il tipo che carica tutto e tutti a fucile spianato. Il Dr. Hawkins è uno scienziato, per cui ha un approccio molto più cerebrale. Aspettatevi molti enigmi e impegnativi rompicapo quando utilizzate il professore.

DA: Cosa potete rivelarci a proposito delle armi e dei livelli?
BW: Ogni personaggio ha un proprio set di armi e abilità. Kurt è lo stesso di *MDK* con l'aggiunta di un'abilità di mimetizzazione inserita nella sua tuta. Max è armato fino ai denti. Visto che ha quattro braccia può usare quattro armi contemporaneamente. Il Dr. Hawkins ha l'abilità di trasformare gli oggetti più comuni in armi micidiali!
Per quanto riguarda i livelli non possiamo dirvi nulla. Sappiate solo che i luoghi da visitare saranno moltissimi, ancora di più rispetto al primo *MDK*.

DA: Qual è stato il vostro approccio al progetto? Quali sono state le vostre prime considerazioni?
BW: La nostra prima preoccupazione è stata quella di mantenere inalterati l'umorismo e lo stile alla base di *MDK*. Quello che vogliamo fare è creare un titolo unico e divertente, esattamente come il primo *MDK*.

DA: Qual è la caratteristica di MDK 2 di cui andate più fieri, e perché?
BW: I personaggi, sia i protagonisti che i nemici. Sembrano davvero vivi!

DA: Avete intenzione di programmare un seguito?
BW: Finora non abbiamo avuto molto tempo di pensarci. Ci siamo concentrati sullo sviluppo del gioco e considereremo l'idea di un seguito solo dopo che *MDK* 2 sarà completato.

DA: Il Dreamcast vi ha dato problemi in fase di sviluppo?
BW: No, è una console che abbiamo trovato molto facile da programmare. Senza dubbio per questa macchina presto vedremo dei giochi davvero stupendi. Ho avuto l'opportunità di provare alcuni titoli di importazione e sono rimasto decisamente impressionato.
Credo che si tratti di una grande console e che la Sega la stia supportando molto bene.

DA: Per concludere, perché secondo te i giocatori dovrebbero acquistare MDK 2?
BW: Sento che *MDK* 2 sarà un grande mix di divertimento, humor, storia e azione. Si tratta di un gioco ben realizzato che nessuno vorrà perdersi.

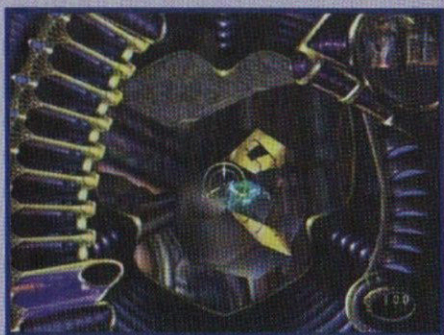
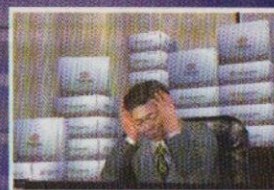
IL DR. HAWKINS HA L'ABILITÀ DI TRASFORMARE L'OGGETTO PIÙ COMUNE IN UN'ARMA MICIDIALE!

USCITA	PRIMAVERA
PRODOTTO	INTERPLAY
SVILUPPO	BIOWARE
GIOCATORI	1-2
COMPLETO AL	80%

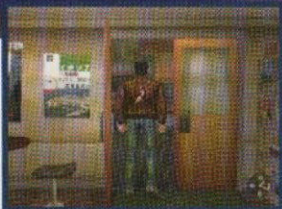
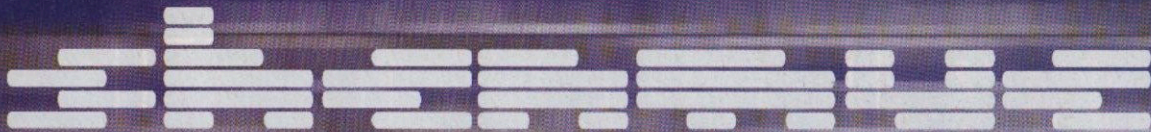
CONCLUSIONE

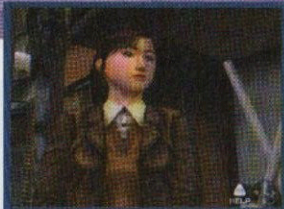
Il gioco originale è stato una vera sorpresa. Il seguito dovrebbe mantenere inalterate tutte le caratteristiche che hanno reso il primo MDK un successo.

ARMI DI PRIMA SCELTA!

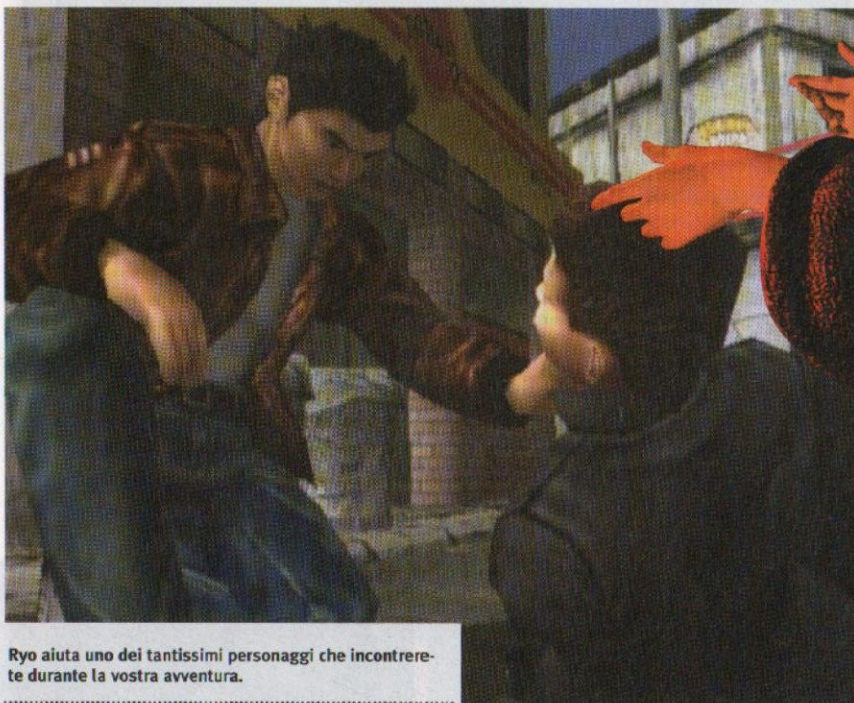
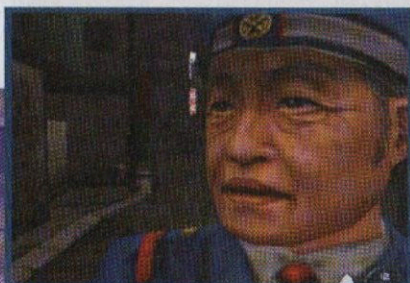
Come nel primo *MDK*, Kurt potrà usare il famoso paracadute a forma di fiocco per evitare di schiantarsi al suolo e sarà dotato di mitragliatrice e fucile da cecchino per eliminare i nemici. Anche le armi più bizzarre (come il buco nero portatile e la mini bomba atomica) sono state mantenute! Questi strumenti hanno riscosso grande successo tra il pubblico nel primo *MDK* e la BioWare ha deciso giustamente di mantenerli anche in questo secondo episodio.

SHENMUE

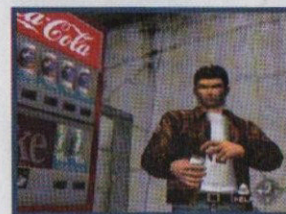
DI COSA SI TRATTA?

Se avete letto con attenzione il nostro Speciale Dreamcast, dovreste sapere che *Shenmue* è senza dubbio il titolo più ambizioso mai prodotto dalla Sega. Lo scorso ottobre la casa giapponese aveva rilasciato una versione demo che consentiva di provare il nuovo capolavoro di Yu Suzuki (già autore di *After Burner*, *Hang On* e *Virtua Fighter*). Abbiamo avuto la fortuna di riuscire a mettere le nostre sapienti mani su questa demo, e dobbiamo dire che *Shenmue* si appresta a diventare il miglior titolo del millennio. *Shenmue* è semplicemente incredibile. Bisogna provarlo per rendersi conto della fantastica grafica (letteralmente impressionante) e dell'innovativo sistema di gioco. La Sega con una mossa a sorpresa ha annunciato che *Shenmue* uscirà in Giappone il prossimo 29 dicembre (invece che a marzo del 2000), con una versione europea prevista per primavera. Pensate che dopo questa notizia le quotazioni in borsa della casa giapponese sono arrivate alle stelle (questo dovrebbe far capire l'importanza di questo titolo per la Sega). Per rendervi più sopportabile l'attesa, abbiamo deciso di preparare questa anteprima esclusiva. Guardate le foto e cominciate a sbavare...

Gli ambienti tridimensionali di *Shenmue* sono incredibilmente dettagliati.

Durante il gioco potrete usare diversi mezzi di locomozione, tra cui una moto e una bicicletta.

Parlare con le varie persone che incontrerete è un elemento fondamentale per andare avanti nel gioco.

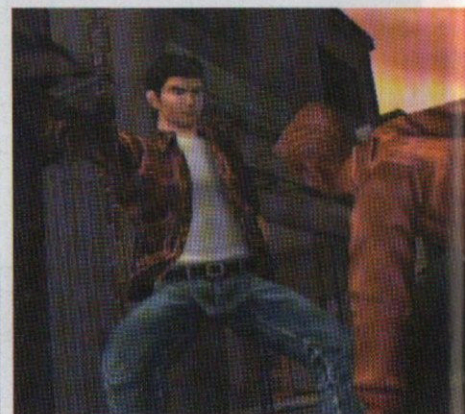
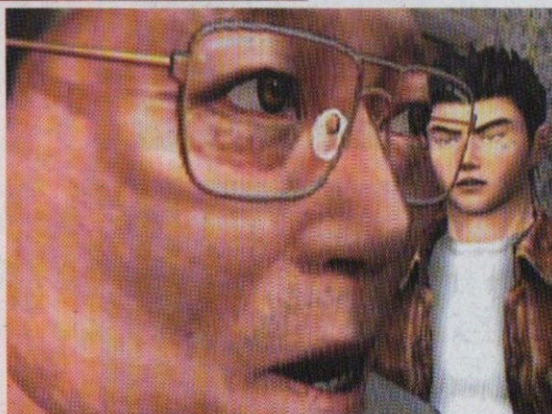
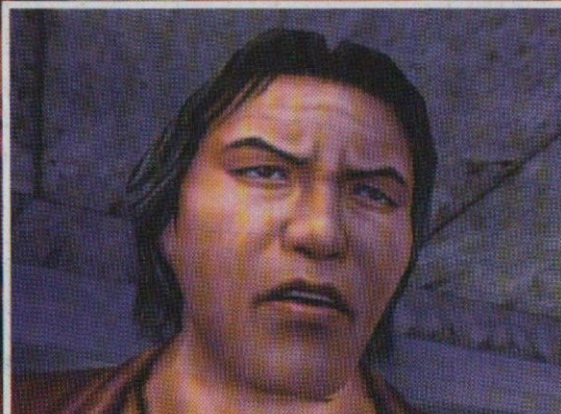
azione

Una delle maggiori critiche rivolte a *Shenmue* è che alla fine il titolo di Yu Suzuki non è altro che un film interattivo sullo stile di *Dragon's Lair*, senza libertà di azione né varietà di gioco. Queste critiche sono assolutamente infondate, visto che la giocabilità è forse uno dei maggiori punti di forza del prodotto Sega. Durante l'avventura dovrete prendere molte decisioni che influenzeranno lo svolgimento del gioco e l'esito finale. Pensate che dovrete affrontare più di 50 sotto missioni differenti oltre a quella principale che consiste nello svelare il mistero della morte di vostro padre. Come se non bastasse ci saranno anche una marea di mini-giochi, tra cui *Hang On* e *Space Invaders* che troverete all'interno di una sala giochi (fantastico). Vi basterà inserire una monetina per riprovare questi due classici indimenticabili. Ma analizziamo più a fondo il sistema di gioco di *Shenmue*. L'azione principale sarà divisa in tre sezioni: Avventura, Quick Timer Event e Free Battle. Eccole analizzate una per una...

Ryo aiuta uno dei tantissimi personaggi che incontrerete durante la vostra avventura.

Durante il gioco potrete entrare in diversi negozi per acquistare oggetti utili.

Guardate bene questa foto. Un tenero cagnolino sta facendo i suoi bisogni su un palo. Quando si dice realismo...

Una sana Coca Cola è quello che ci vuole prima di un duro combattimento.

La maggior parte del gioco si svolgerà in questa modalità. Dovrete esplorare gli enormi ambienti tridimensionali dove si svolge *Shenmue* e dialogare con i tantissimi personaggi presenti alla ricerca di utili indizi o informazioni. Nel classico stile dei giochi di ruolo dovrete anche risolvere alcuni enigmi che vi consentiranno di scoprire nuovi dettagli sulla trama e sulla morte di vostro padre. A conferma dell'incredibile realismo del titolo di Yu Suzuki, nella modalità Avventura il tempo trascorrerà realisticamente sfruttando l'orologio interno del Dreamcast (in pratica vedrete il passaggio dal giorno alla notte in maniera progressiva e convincente). Se per esempio avete un appuntamento con una persona importante e arrivate troppo tardi, chiaramente nel luogo prestabilito non troverete nessuno. È la prima volta che vediamo in un gioco un realismo del genere.

QUICK TIME EVENTS

Un'altra delle sezioni di *Shenmue* è composta dai Quick Time Events. Si tratta in pratica di sequenze in puro stile cinematografico dove non avrete il pieno controllo del protagonista. Il vostro obiettivo sarà quello di premere il pulsante indicato sullo schermo per riuscire a uscire vittoriosi. Nella demo che abbiamo provato ci sono due QTE, uno dove dovrete inseguire il boss della Sega e l'altro che consiste in un combattimento. Durante l'inseguimento dovrete premere i tasti direzionali che compaiono sullo schermo per evitare gli ostacoli e acciuffare il presidente. Quindi se per esempio sulla televisione compare il tasto "Destra" dovrete farlo nel minor tempo possibile o altrimenti potreste andare addosso a un ciclista o a un innocuo pedone. Se fate troppi errori, il presidente riuscirà a seminarvi con il risultato che dovrete ricominciare tutto da capo. Allo stesso modo nel combattimento dovrete premere alcuni tasti per evitare i colpi avversari e contrattaccare velocemente. Queste sequenze sono davvero spettacolari ma la cosa più importante è che sono anche molto divertenti, decisamente diverse da quelle che hanno reso famosi titoli come *Dragon's Lair* o *Space Ace*.

L'INSEGUIMENTO
Ecco un esempio di Quick Time Event. Quando avrete trovato il boss della Sega, dovrete affrontare una scena di inseguimento dove dovrete premere i pulsanti che compaiono sullo schermo per evitare di andare addosso a qualche ostacolo.

I PERSONAGGI

Uno degli aspetti più impressionanti di Shenmue è l'incredibile quantità di personaggi con cui potrete interagire. Oltre a quelli "di contorno" (come passanti o commercianti), i programmatori hanno inserito 500 persone che hanno un ruolo più o meno importante all'interno della storia. Ecco una breve descrizione di quelli principali...

RYO HAZUKI
IWAO HAZUKI
SOURYU
SHENHUA REI
REN WEIN
INE HAYATA
MASAYUKI FUKUHARA

RYO HAZUKI
Il protagonista di Shenmue e anche il personaggio che controllerete per tutta la durata del gioco è Ryo, un ragazzo di 18 anni studente di liceo. Dopo la morte della madre, Ryo viene cresciuto solo dal padre Iwao, a cui lui è attaccatissimo. Purtroppo Iwao viene assassinato dal malvagio Souryu in circostanze misteriose. Ryo decide di indagare su questa morte andando alla ricerca di Souryu. Qui comincia Shenmue...

IWAO HAZUKI
Il gioco comincia con la scena dell'assassinio di Iwao Hazuki (il padre di Ryo) per opera di Souryu.

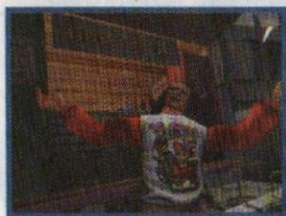
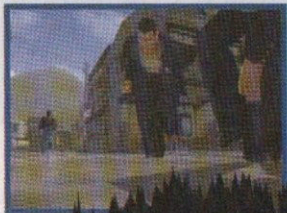
SOURYU
Il cattivo del gioco. Souryu, oltre a essere l'assassino del padre di Ryo, è uno dei personaggi più importanti di Shenmue. Perché ha ucciso il padre, che rapporto c'era tra lui e Iwao e cosa nasconde quel talismano che Iwao ha cercato di difendere fino alla fine? Solo Souryu è a conoscenza di questi segreti e voi dovrete trovarlo a tutti i costi.

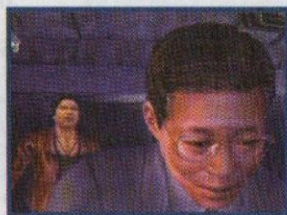
SHENHUA REI
Una tranquilla ragazza di campagna, molto coraggiosa e forte di carattere. Per ora ancora non sappiamo quale sarà il suo vero ruolo all'interno della trama di Shenmue.

REN WEIN
Ren è il capo di una banda di teppisti che gira per le strade di Hong Kong. Sembra che vi procurerà molti problemi durante la vostra avventura.

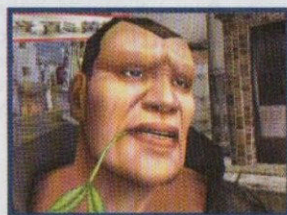
INE HAYATA
È la governante della casa degli Hazuki e conosce Ryo molto bene. Spesso cercherà di aiutarvi con utili consigli od oggetti.

MASAYUKI FUKUHARA
Un tempo era un allievo nella scuola di arti marziali di Iwao Hazuki. Per questo motivo è molto amico di Ryo e cercherà di aiutarlo nella sua missione in tutti i modi.

SHUEI KOU
È la ragazza in sella a questo splendido cavallo. Anche se probabilmente non la vedremo fino al secondo capitolo della saga di Shenmue, questa splendida ragazza ha conquistato il cuore del nostro Ryo.

Questo tizio cercherà di vendervi degli hot dog con ogni mezzo possibile.

Free Battle

L'ultima sezione di *Shenmue* consiste nelle Free Battle, in pratica dei combattimenti in tempo reale alla *Virtua Fighter*. Potrete muovervi liberamente per l'area di gioco sferrando delle micidiali combo ai vostri avversari per mandarli al tappeto. Avrete una barra di energia posizionata in alto a destra sullo schermo che indica il vostro stato di salute. Al termine di ogni combattimento dovrete affrontare uno dei vari boss presenti nel gioco. Naturalmente l'esito di questi scontri influenzerà in modo determinante l'andamento della vostra missione. Comunque se perdete non sarete costretti a ricominciare da capo ma semplicemente dovrete prendere una strada alternativa a quella che stavate percorrendo. In pratica è come nei classici giochi di ruolo dove per raggiungere uno scopo avrete diverse opzioni tra cui scegliere. Come avrete capito *Shenmue* è un titolo estremamente vario e avvincente. Aggiungete i vari mini-giochi presenti e avrete un titolo che ha decisamente molto di più da offrire di un film interattivo (tanto per dare una risposta alle critiche di cui vi parlavamo all'inizio). La cosa incredibile è che *Shenmue* si è rivelato un prodotto talmente enorme che Yu Suzuki ha deciso di dividerlo in due capitoli (con altri probabili seguiti in sviluppo!). Il primo episodio si chiamerà *Shenmue: Mainland China* e uscirà in Giappone il prossimo 29 dicembre. Il secondo capitolo invece si intitolerà *Shenmue: Yokosuka*, e verrà rilasciato qualche mese più tardi (probabilmente il prossimo autunno). Per quanto riguarda la versione europea sembra che i dialoghi saranno titolati, con il parlato quindi che rimarrà in giapponese. *Shenmue* arriverà sugli scaffali dei negozi italiani la prossima primavera. Credeteci, questo gioco sarà un vero capolavoro!

Ecco il Presidente della Sega. Non fatevelo scappare!

Questo sì che si chiama calcio!

No, questo non è un vostro amico... fategli male e non pensateci troppo.

Questo tizio sembra davvero cattivo. Peccato che in combattimento lo manderete al tappeto dopo pochi secondi...

Le sequenze di combattimento di *Shenmue* sono davvero spettacolari. Non hanno nulla da invidiare al mitico *Virtua Fighter 3tb*.

Questa scena sembra uscita direttamente dal mitico film *Grease*...

Informazioni

› Yu Suzuki e il team di programmatori (oltre 200 persone) hanno lavorato a *Shenmue* per oltre 5 anni.
› Sembra (ma è solo una voce non confermata) che il secondo capitolo di *Shenmue* (*Yokosuka*) sarà rilasciato il 4 marzo del 2000, in contemporanea con il lancio della PlayStation 2 in Giappone.
› Yu Suzuki ha annunciato che nel gioco ci saranno oltre 500 personaggi principali con cui interagire.
› All'inizio questo gioco doveva avere come protagonisti i personaggi della serie *Virtua Fighter*.
› *Shenmue* offrirà oltre 1200 locazioni da esplorare attentamente. Un gioco veramente enorme!

Ecco alcune immagini tratte dalla fantastica sequenza introduttiva.

NELL'ATTESA DELL'ARRIVO NEI NEGOZI DI CODE VERONICA, LA CAPCOM INTANTO CI REGALA UNA VERSIONE RIVEDUTA E CORRETTA PER DREAMCAST DEL MITICO RESIDENT EVIL 2. UN ACQUISTO OBBLIGATO PER OGNI APPASSIONATO DI QUESTA FANTASTICA SAGA...

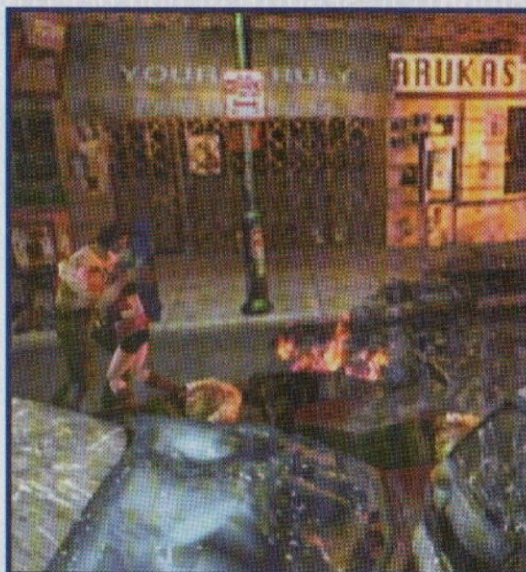
Resident Evil 2

Value Plus

La grafica di *RE2* sarà praticamente identica a quella della versione PC. I fondali infatti saranno sempre in due dimensioni.

"RESIDENT EVIL 2, UN CD CON LA COLONNA SONORA E UNA DEMO GIOCABILE DI CODE VERONICA. COS'ALTRO SI PUÒ DESIDERARE DALLA VITA?

È la conversione del gioco già uscito su PlayStation e Nintendo 64, arricchita da nuove fantastiche sorprese che faranno la felicità di ogni appassionato di questa famosissima serie. Ambientato in una Raccoon City attaccata dal T-virus, narra le vicende di Claire alla ricerca di suo fratello, e di Leon, un ragazzo appena entrato a far parte del corpo di polizia di Raccoon. Nel corso dell'avventura potrete interagire con altri personaggi come Ada, spia appartenente a un'associazione segreta, incaricata di recuperare il G-virus, e Cherry, figlia dello scienziato che ha sviluppato il G-virus. Fa il suo debutto in questo episodio il nemico più forte della serie, il temibile Tyrant, un'invincibile macchina da guerra generata dal T-virus. Anche lui è incaricato di recuperare il G-virus, quindi più volte vi troverete a dover fare i conti con lui. La novità più interessante presentata in *RE2* è senza dubbio quello che viene chiamato lo "zapping system". Sono presenti per ognuno dei due protagonisti due storie distinte che interferiscono tra di loro. Se per esempio Leon prende la Machinegun, nello scenario di Claire non potrete più prenderle.

La grafica non è chiaramente paragonabile a quella di *Code Veronica*, ma è stata resa senz'altro più nitida e particolareggiata rispetto alla versione PlayStation. Da non dimenticare poi la compatibilità con il VGA Box e con il Puru-Puru Pack, che con le sue vibrazioni aumenterà la tensione durante le sparatorie e sottolineerà i momenti in cui venite feriti. Nella confezione (contenente ben 3 GD-Rom) sarà presente la demo giocabile di circa 30 minuti di *Code Veronica*. Imperdibile per chi vuole conoscere subito qualcosa sul seguito delle vicende di *Resident Evil 2*. Nella confezione verrà incluso anche un CD musicale con brani tratti dalla serie di *RE*. Nonostante la ricca confezione il gioco verrà commercializzato a un prezzo piuttosto competitivo. Un'occasione imperdibile quindi per tutti i fan della serie della Capcom.

USCITA	PRIMAVERA
PRODOTTO	CAPCOM
SVILUPPO	CAPCOM
GIOCATORI	1
COMPLETO AL	100%

CONCLUSIONE

Grafica spettacolare, atmosfere terrificanti e un fantastico CD con la colonna sonora. Cosa volete di più?

LA CAPCOM SI CONFERMA ANCORA UNA VOLTA COME UNA DELLE CASE PRODUTTRICI PIU' ATTIVE PER IL DREAMCAST E ORA REGALA AGLI APPASSIONATI IL SEGUITO DI UNO DEI TITOLI PIU' FAMOSI PER PLAYSTATION.
SIGNORE E SIGNORI, ECCO A VOI RESIDENT EVIL: CODE VERONICA.

Resident Evil
Code Veronica

È passato ormai un anno dall'annuncio di *RE Code Veronica* e la sua data di uscita è stata finalmente decisa. Ma i giocatori giapponesi hanno trovato anche un'altra sorpresa sotto l'albero di Natale. Nei giorni scorsi la Capcom ha infatti lanciato una versione riveduta e ampliata di *Resident Evil 2*, appositamente creata per il Dreamcast. Una mossa molto ben studiata visto che *Code Veronica* è il seguito proprio di quell'episodio. Un titolo ideale quindi per chi vuole apprezzare al massimo quella che è forse la caratteristica più interessante della serie di *Resident Evil*, ossia la continuità della trama. In *RE2* abbiamo conosciuto Claire Redfield che a differenza degli altri personaggi della serie non combatte per sconfiggere l'Umbrella, bensì per ritrovare il fratello scomparso, Chris. Ora in *Code Veronica* seguiremo di nuovo le sue ricerche, che la condurranno fino a un'isoletta in Europa dove pare sia tenuto prigioniero l'amato fratello.

Il devastante fucile a pompa fa il suo trionfale ritorno in grafica ad alta risoluzione.

I fratelli Redfield

È ufficiale la notizia che in *Code Veronica* farà la sua comparsa nelle vesti di protagonista anche Chris Redfield. Assisteremo probabilmente a un commovente riabbraccio tra lui e Claire. Sarà la conclusione di una lunga avventura o la premessa per nuovi terribili eventi? Tutto è ancora avvolto nel mistero. Quello che si può intuire osservando bene alcune immagini del gioco è che il nemico non sarà solamente costituito da zombi. Guardate la foto in cui Claire sta caricando la pistola, nascosta dietro a un muro. Qualcuno le sta puntando una torcia e le sta sparando

Claire è tornata e su Dreamcast è davvero più bella che mai. La grafica di *Code Veronica* vi lascerà davvero senza parole!

Spesso vi ritroverete a dover affrontare più di un nemico alla volta.

Da questa distanza, un colpo di fucile a pompa in pieno petto è davvero efficace!

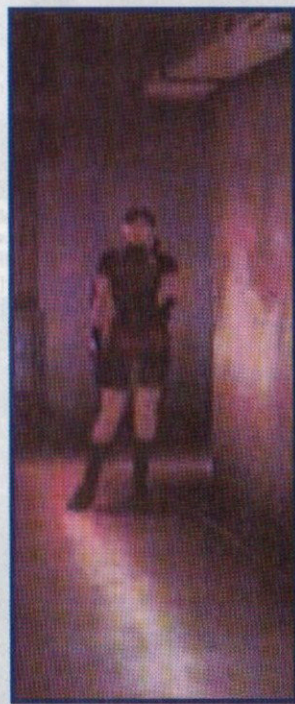
dei colpi di fucile. Sinceramente ci sembra piuttosto difficile che si tratti di un non morto.

UNA GRAFICA MOSTRUOSA

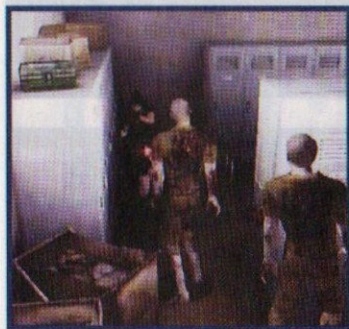
Dal punto di vista della grafica, grazie alle capacità del Dreamcast è stato possibile creare delle creature ancora più terrificanti e realistiche. Una delle nuove creature di questo *Code Veronica* sono i pipistrelli. Chiaramente saranno presenti i soliti zombi. Adesso però ce ne sono di vari tipi e alcuni sono nettamente più difficili da battere rispetto ai soliti non-morti che avete sconfitto in *Resident Evil 2*. Dalle foto sembra di intravedere degli zombi dal vestito bianco.
Guardie carcerarie zombi? Militari zombi? I cani adesso avranno una nuova abilità, ossia quella di mordere e attaccarsi al braccio del protagonista.
Se non volete morire in fretta cercate di toglierveli di dosso nel minor tempo possibile. Come sempre saranno presenti gli Hunter, dotati di unghie lunghe e affilate e di una potenza di salto fuori dal normale. Tendono ad attaccare dall'alto e puntano immediatamente al collo del malcapitato inferendogli un attacco mortale. In *Resident Evil 3 Nemesis* ne esistevano due tipi (alfa e beta), ma l'Hunter che appare in *Code Veronica* sembra del tutto inedito.

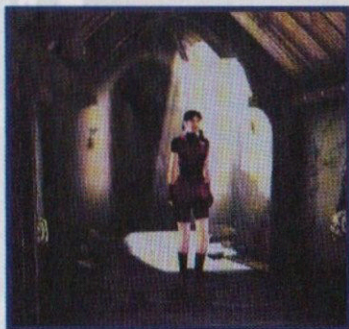
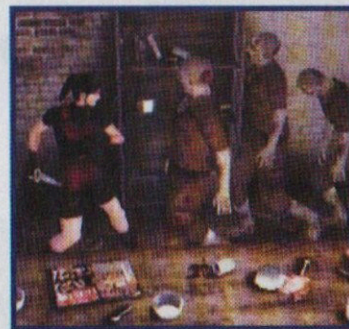
UN NUOVO RESIDENT EVIL

I comandi sono praticamente identici a quelli dei vecchi episodi della serie. Anche per quanto riguarda il sistema di gioco non sono presenti notevoli cambiamenti. Questa scelta sicuramente farà felici tutti gli appassionati della serie, che troveranno il sistema di controllo semplice e intuitivo come negli altri episodi. Non mancano però delle simpatiche aggiunte come per esempio il "180° Turn". Premendo contemporaneamente il tasto A e Giù con la crocetta direzionale, potrete effettuare un giro su voi stessi di 180 gradi. Azione senz'altro comoda in caso vi troviate improvvisamente di fronte a uno zombi assetato di sangue. In questo modo potrete scappare molto più velocemente e dirigervi verso la porta più vicina per scampare a una morte certa. Sono rimasti immutati alcuni elementi classici come il cassone per gli oggetti e il nastro della macchina da scrivere per salvare la posizione di gioco. Nel menu principale potrete come al solito accertarvi delle vostre condizioni fisiche, guardare la mappa di gioco (molto simile a quella di *RE2*) e usare gli oggetti in vostro possesso. Non mancherà l'elemento di combinazione delle varie erbe per ottenerne delle altre. La serie di *RE* è famosa anche per le armi che la caratterizzano e questo *Code Veronica* non fa di certo eccezione. A vostra disposizione avrete armi letteralmente devastanti come l'Assault Rifle, un mitragliatore con un elevato numero di munizioni e un'incredibile velocità di fuoco. In questo episodio fanno la loro comparsa vecchie conoscenze come la mitica pistola e il fucile a pompa, particolarmente efficace se usato a distanza ravvicinata dall'obiettivo. Elemento che fa senz'altro la differenza con i vecchi *Resident Evil* è l'impiego di inquadrature mobili e il magistrale uso di fonti di luce. Basta guardare la foto in cui Claire illumina con l'accendino l'ambiente circostante per rendersi conto di come siano state sfruttate le capacità del Dreamcast.

SPETTACOLARE GRAFICA 3D, UNA TRAMA COMPLETAMENTE INEDITA, NUOVI PERSONAGGI E TERRORE DIETRO OGNI ANGOLO. TUTTO QUESTO È CODE VERONICA...

USCITA	PRIMAVERA
PRODOTTO	CAPCOM
SVILUPPO	CAPCOM
GIOCATORI	1
COMPLETO AL	90%

CONCLUSIONE

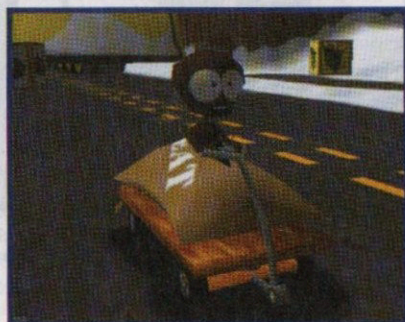
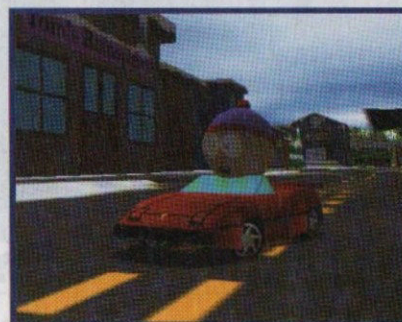
Senza dubbio il miglior Resident Evil di sempre. Se siete appassionati della serie non potete assolutamente farvelo sfuggire.

Cercate di evitare le situazioni come questa...

...Più i non-morti si avvicinano, più aumentano le possibilità di subire danni.

Non abbassate mai la guardia... Quando tutto sembra tranquillo, il pericolo può essere a pochi passi.

Fatti sotto, brutto ammasso di carne andata a male!

Benvenuti a South Park!

Chi avrebbe mai pensato che un cartone animato basato su un gruppo di bambini dalla lingua troppo lunga sarebbe diventato un successo di fama mondiale?
I ragazzi di *South Park* imperversano da tempo sugli schermi televisivi americani e presto arriveranno anche qui da noi. Pensate che questa serie di cartoni ha avuto talmente successo che la Comedy Central (i creatori di *South Park*) hanno anche realizzato un lungometraggio (uscito nei cinema poco tempo fa) e anche una serie di gadget, come peluche e magliette, davvero impressionante. Naturalmente non potevano mancare i videogiochi e dopo alcuni titoli apparsi su Nintendo 64 e PlayStation, adesso è la volta del Dreamcast…
Il primo titolo dedicato a *South Park* era un bizzarro sparatutto basato sul motore di *Turok 2* della Acclaim. Questo prodotto era molto fedele al cartone, anche perché gli Acclaim Studios Austin hanno lavorato in stretta collaborazione con la casa produttrice di *South Park*. Anche se il concetto alla base di questo titolo era piuttosto interessante (con le sue catapulte, pistole a freccette e palle di neve di un sospetto colore giallo al posto dei soliti lanciarazzi e affini), la meccanica di gioco del primo titolo non era abbastanza coinvolgente.

Tacchinicidio!

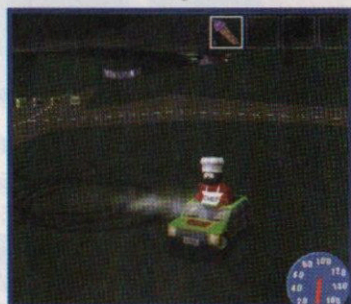
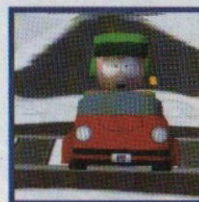
In *South Park* si doveva andare in giro a uccidere tacchini impazziti a colpi di palle di neve, uno stile di gioco che alla lunga diventava piuttosto noioso. Il titolo ricevette pareri contrastanti all'uscita delle versioni per Nintendo 64 e PC, ma mentre la Acclaim si sta occupando di sviluppare la versione per PlayStation, non c'è traccia di una possibile conversione per Dreamcast. Questo non significa però che la console Sega non avrà un gioco di *South Park*, dato che la Acclaim ha annunciato che i prossimi due giochi dedicati a questa famosa serie di cartoni animati (*South Park Rally* e *Chef Luv's Snack*) arriveranno anche su Dreamcast. Visto che dovrebbe mancare davvero poco all'uscita nei negozi di questi due interessanti titoli, noi di Dreamcast Magazine abbiamo pensato di proporvi due anteprime in esclusiva.

Ecco tutti i personaggi di *South Park* al completo. Notate le espressioni piuttosto intelligenti...

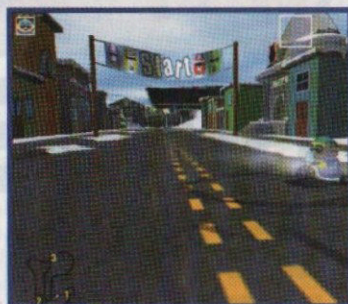
SOUTH PARK RALLY

ATTENTI A QUANDO SCENDETE IN STRADA, I RAGAZZI DI SOUTH PARK SI SONO MOTORIZZATI. MARIO KART È SOLO UN BEL RICORDO!

Uno dei generi di cui certamente non si sente la mancanza su Dreamcast è senz'altro quello dei giochi di guida. Da quelli più seri come *Sega Rally 2* e *F1 World Grand Prix* ai più bizzarri *TrickStyle* e *Speed Devils*, la nuova console Sega può contare su una serie di ottimi rappresentanti di questo diffuso genere di videogiochi. In un panorama così affollato come questo, come può sperare la Acclaim di offrire qualcosa di nuovo? Ma ambientando un nuovo gioco di corse nel mondo di *South Park*!
Immaginatevi di correre nei panni di uno dei personaggi della serie. Tutti i protagonisti principali sono disponibili, inclusi Eric Cartman, Kenny, Big Gay Al e Mr. Mackey. Abbiamo avuto modo di provare il gioco in occasione dell'ECTS di settembre e dobbiamo riconoscere che siamo rimasti davvero impressionati dalla avvincente meccanica di gioco di *South Park Rally*.

SOUTH PARK MANIA!

I tracciati disponibili sono davvero molti. Alcuni sono ben realizzati come la South Park Forest, l'Animal Sanctuary di Big Gay Al e il bellissimo Downtown South Park (un tracciato cittadino davvero avvincente). Le condizioni atmosferiche saranno variabili. Questo vuol dire che vi ritroverete a correre sotto la pioggia o la neve, con il comportamento del vostro mezzo che cambierà di conseguenza, come nelle simulazioni di guida più serie. Comunque la vera forza di *South Park Rally* sta nelle opzioni per le partite multigiocatore. Tra le varie modalità troviamo la Head-To-Head (dove vince chi arriva prima), la modalità Challenge (dove bisogna completare un obiettivo preciso) e il Team Mode (a squadre). *South Park Rally* promette di essere un'esperienza imperdibile, piena di extra come personaggi nascosti, bonus vari e tantissime scorciatoie da scoprire. Ormai manca pochissimo all'uscita, quindi aspettatevi una recensione completa sul prossimo numero.

L'Acclaim ha preso tutti gli elementi migliori di titoli come *Mario Kart* della Nintendo e li ha catapultati nel mondo di *South Park*.

Attenti agli alieni su questo tracciato. Se venite colpiti dal loro raggio traente verrete sollevati in aria!

Alla partenza tutti dovrebbero avere le stesse possibilità, ma Cartman ci sembra un pochino svantaggiato visto il suo peso.

USCITA	GENNAIO
PRODOTTO	ACCLAIM
SVILUPPO	ACCLAIM
GIOCATORI	1-4
COMPLETO AL	90%

CONCLUSIONE

Una divertente simulazione di guida che se giocata in quattro diventa semplicemente fantastica!

DUE CHIACCHIERE CON...
I RAGAZZI DI SOUTH PARK!

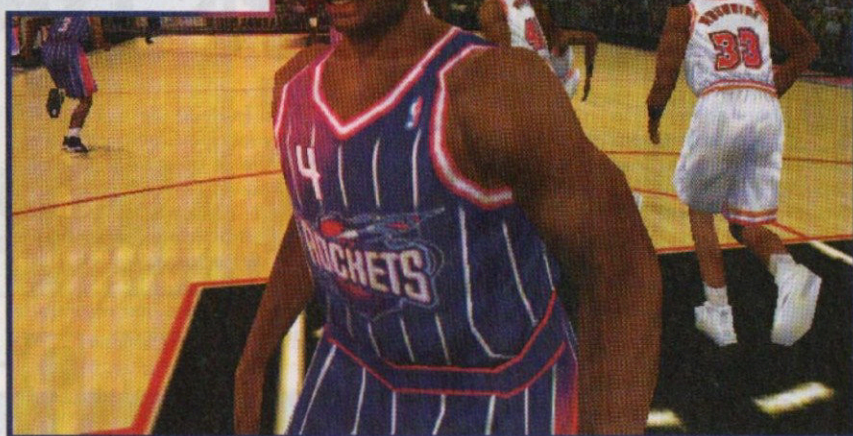
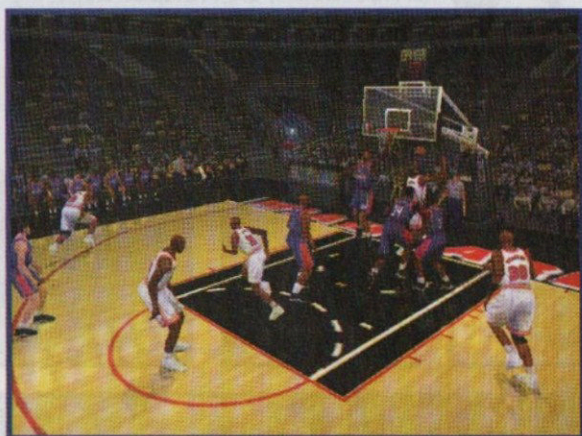
Grazie alla Acclaim, Dreamcast Arena è riuscita a intervistare in esclusiva i protagonisti di *South Park*. Il bizzarro quartetto ci ha rivelato tutto sulla loro vita, sugli amori e sui loro videogiochi preferiti.

KYLE
Gioco preferito: The House of the Dead 2
Perché?: "Pistole. Zombi. Sangue. Violenza.. Oh, e il tizio con il mantello che assomiglia a Cartman".

STAN
Gioco preferito: Tomb Raider
Perché?: "Hey bello, che cavolo di stupida domanda è questa? Hai visto le dimensioni delle tette di Lara Croft, no? A proposito, conosci un sito con le foto di Lara come mamma l'ha fatta?"

KENNY
Gioco preferito: Mmmff umph
Perché?: MMff mmmff. Umff mmum mmpppf.

CARTMAN
Gioco preferito: Pac-Man
Perché?: "Perché si devono mangiare un sacco di cose... anche se si tratta di frutta. Ma perché non possono far mangiare a Pac-Man un soufflé di pollo al cioccolato?"

"È REALTÀ O È IL DREAMCAST?". QUESTO È IL MODO IN CUI È STATO PUBBLICIZZATO NBA 2000, ED È ANCHE LA DOMANDA CHE VOI TUTTI VI FARETE DOPO AVER VISTO QUESTO GIOCO IN MOVIMENTO!

NBA 2000

Basato su licenza ufficiale del campionato americano di basket, *NBA 2000* (*NBA 2K* in America) girerà a 60 frame al secondo in alta risoluzione e sarà dotato anche di un pubblico il cui comportamento cambierà a seconda del risultato. Se segnate un canestro particolarmente importante vedrete i vostri tifosi agitarsi sugli spalti mentre festeggiano il punto appena segnato!
I giocatori saranno ultra-realistici e saranno in grado di compiere più di 1000 movimenti diversi. Gli sviluppatori sono arrivati al punto di animare anche le espressioni facciali che riproducono vari atteggiamenti come la concentrazione o la sorpresa dopo un canestro dell'ultimo secondo. Se siete appassionati di basket americano, potrete riconoscere i vostri atleti preferiti semplicemente dal loro aspetto fisico. Insomma, la grafica di *NBA 2000* è davvero impressionante, sicuramente tra le migliori che abbiamo mai visto in una simulazione sportiva.

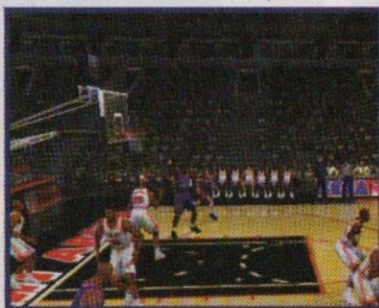
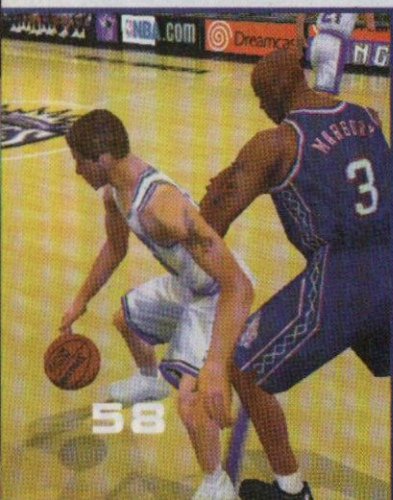
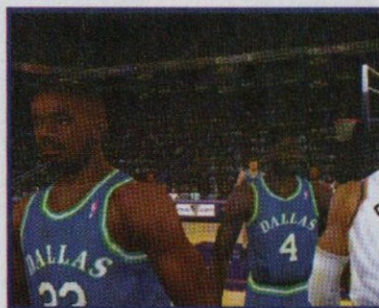
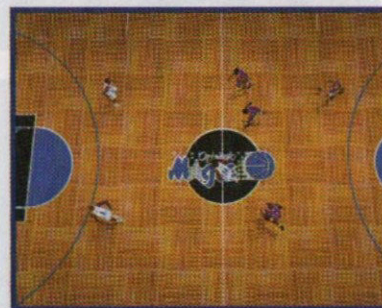
IL BASKET SECONDO SEGA

I programmatori hanno anche lavorato molto sul modello fisico degli incontri. Gli atleti si muovono e si comportano come nella realtà. Più sono grandi e più difficilmente cadranno. Ogni atleta ha delle caratteristiche come velocità, agilità, abilità nei rimbalzi e nel tiro. Naturalmente a seconda delle sue abilità sarà più forte se impiegato in una certa zona del campo.
Ogni singolo aspetto di *NBA 2000* è stato curato in ogni minimo dettaglio e il risultato è una delle migliori simulazioni sportive che abbiamo mai visto. Se siete appassionati di basket questo è il titolo che fa per voi!

USCITA	PRIMAVERA
PRODOTTO	SEGA
SVILUPPO	SEGA SPORTS
GIOCATORI	1-4
COMPLETO AL	95%

CONCLUSIONE

Un gioco che dà un'idea dei titoli sportivi della prossima generazione. Speriamo che oltre che bello da vedere, NBA 2000 sia anche divertente da giocare!

TUTTO È DI ALTISSIMA QUALITÀ, ANCHE IN QUESTE PRIME FASI DI SVILUPPO...

Mai un gioco di basket ha avuto un aspetto così realistico. La potenza del Dreamcast è veramente impressionante!

I volti degli atleti sono davvero realistici. I grafici della Sega ci stupiscono ancora!

Durante la partita potrete scegliere tra diverse visuali di gioco a seconda delle vostre preferenze.

NELLA SERIE DI TITOLI PREVISTI PER IL LANCIO EUROPEO DEL DREAMCAST MANCAVA SOLO UN GIOCO DI RUOLO. A QUESTA MANCANZA HA PROVVEDUTO LA UBI SOFT CON IL PROMETTENTE EVOLUTION.

EVOLUTION

EVOLUTION POTREBBE ESSERE UNO DEI CONTENDENTI PIÙ TEMIBILI AL PRIMATO DELLA SERIE DI FINAL FANTASY!

USCITA	GENNAIO
PRODOTTO	UBI SOFT
SVILUPPO	UBI SOFT
GIOCATORI	1
COMPLETO AL	90%

CONCLUSIONE

Tenete d'occhio Evolution, potrebbe diventare il GDR che tutti gli appassionati di Dreamcast stavano aspettando!

Avete mai pensato a come potrebbe essere sfruttata la potenza del Dreamcast nella realizzazione di un gioco di ruolo? Senza dubbio sarebbe possibile creare centinaia di personaggi, magie e ambientazioni tridimensionali incredibilmente dettagliate. Giochi di questo tipo potrebbero essere delle esperienze memorabili e (incrociamo le dita) rivelarsi una seria minaccia al primato della serie di *Final Fantasy*. *Evolution: The World Of Sacred Device* è il primo GDR per Dreamcast ad arrivare sul mercato europeo. Riuscirà a competere con gli stupendi titoli della Squaresoft?

EROI ED EROINE

La storia di *Evolution* è stata curata in ogni minimo dettaglio. Un giorno Mag (questo il nome del protagonista) si avventura all'interno di misteriose rovine per trovare i propri genitori recentemente scomparsi in circostanze misteriose. Quello che troverà all'interno di questo labirinto cambierà la sua vita per sempre. Durante il suo viaggio Mag infatti troverà il "Cybernetic-Frame", un'antica arma da guerra dai poteri devastanti. Il nostro eroe decide di prenderla nella speranza che questo oggetto possa aiutarlo a ritrovare la sua famiglia. Sfortunatamente per lui il Generale Eugen Luitpold (principe del malvagio Impero Eighth) vuole impossessarsi del Cybernetic-Frame per conquistare il mondo. Da qui iniziano le avventure di *Evolution*...

A ME IL POTERE!

Grazie alle notevoli capacità del Dreamcast, *Evolution* ha una grafica davvero stupenda. Le magie sono riprodotte con effetti di luce decisamente spettacolari. I combattimenti sono completamente tridimensionali e come stile ricordano molto la serie *Final Fantasy* della Square.
I nemici sono davvero incredibili e variano da strani topi fino a enormi draghi sputafuoco. L'attesa intorno a questo gioco è enorme, e se la potenza del Dreamcast verrà sfruttata come speriamo, *Evolution* potrà essere uno dei più temibili rivali per la serie di *Final Fantasy*.
Restate sintonizzati!

Solitamente non è consigliabile parlare alle ragazze che si trovano negli angoli bui delle strade, ma in un GDR è essenziale!

Le molte sequenze di intermezzo non sono state disegnate a parte, ma vengono calcolate dal motore grafico durante il gioco.

I combattimenti di *Evolution* si svolgono in maniera molto simile a quelli di *Final Fantasy* visti su PlayStation.

LA SEGA HA QUASI ULTIMATO LA CONVERSIONE PER DREAMCAST DI UNO DEI GIOCHI DA SALA PIÙ FAMOSI NEL MONDO. SIGNORE E SIGNORI, ECCO A VOI VIRTUA STRIKER 2!

Virtua Striker 2 Version 2000

USCITA	FEBBRAIO
PRODOTTO	SEGA
SVILUPPO	SEGA
GIOCATORI	4
COMPLETO AL	90%

CONCLUSIONE

Aspettiamo ancora poche settimane e potremo giocare con la miglior simulazione di calcio mai creata...

Ancora qualche settimana e potremo mettere le mani sulla versione Dreamcast del gioco di calcio più diffuso nelle sale giochi di tutto il mondo. Non ci troviamo davanti a una banale conversione. La versione DC sarà arricchita da una serie di interessanti aggiunte, come la possibilità di giocare la coppa del mondo e tutta una serie di tornei non presenti nella versione da sala.

Prima di tutto dovrete selezionare il numero di squadre partecipanti al campionato. Fatto ciò, sceglierete la vostra nazionale tra 32 stati divisi in 5 gruppi. Le squadre verranno ripartite in otto gruppi. Inizieranno così le eliminatorie.

Sarà deciso dal fato se capiterete in un gruppo con squadre forti o deboli. Le prime due in classifica di ogni gruppo passano il turno e vanno ai 16esimi di finale. Naturalmente potrete consultare in ogni momento una classifica che riassume la situazione all'interno di una lega: il cerchio pieno indica vittoria, il triangolo il pareggio, il cerchio vuoto la sconfitta e infine il trattino sta a significare che quel match è ancora da disputare. Potrete settare a vostro piacimento le opzioni di gioco nel menu apposito (condizioni meteo, severità dell'arbitro, fuorigioco o golden goal, giusto per dirne alcune). Qui potrete inoltre scegliere quanto dura ogni singolo tempo, da un minimo di 1 fino a un massimo di 15 minuti.

UN REALISMO GRAFICO SENZA PRECEDENTI

Oltre all'attento inserimento dei dati che caratterizzano ogni squadra (formazioni, tattiche, ecc.), anche dal punto di vista grafico si è svolto un lavoro maniacale. L'aspetto e i movimenti di ogni giocatore sono stati riprodotti così fedelmente che vi sembrerà di assistere a una vera partita di calcio. Passaggi, dribbling e cross sono così realistici da dare la sensazione di stare lì sul campo. Dettagli come il giocatore che dopo aver segnato il goal va a dissetarsi fuori campo o che divide la felicità con i suoi compagni di squadra facendo acrobazie ed esultando, sono la classica ciliegina sulla torta che va a completare un prodotto già di per sé vincente. Insomma, non ci resta che aspettare qualche settimana per giudicare se questo *VS2000* sia superiore o meno a una certa simulazione calcistica della Konami...

LE SQUADRE

VS2000 non si limita a riprodurre fedelmente in termini grafici squadre e singoli giocatori, ma propone tutti i dati ufficiali e le formazioni di ogni nazionale aggiornate al '99. Potrete selezionare il vostro team preferito tra 32 nazioni che sono poi le stesse squadre che hanno partecipato all'ultimo campionato mondiale di calcio in Francia.

EUROPA A	EUROPA B	AFRICA	AMERICA	ASIA
Italia	Germania	Nigeria	Brasile	Giappone
Francia	Olanda	Sud Africa	Argentina	Arabia Saudita
Bulgaria	Inghilterra	Tunisia	Colombia	Corea
Spagna	Scozia	Marocco	Stati Uniti	Iran
Croazia	Belgio	Cameroon	Paraguay	
Romania	Danimarca		Messico	
Yugoslavia	Norvegia		Giamaica	
Austria			Cile	

Le animazioni dei portieri sono davvero spettacolari. Speriamo che anche la loro abilità non sia da meno.

Come in ogni simulazione di calcio che si rispetti, anche *VS2* ha la sua bella modalità Replay.

Notate come il calciatore nella foto segue con la testa la traiettoria del pallone. Spettacolare!

Naturalmente sarà possibile sfidare un vostro amico in memorabili partite a *Virtua Striker 2 Version 2000*.

BENVENUTI NEL NUOVO MILLENNIO

Il mese di dicembre è sempre stato uno dei più prolifici per quanto riguarda il settore dei videogiochi. Sotto Natale come sapete si spendono soldi molto più facilmente, quindi è normale che in questo periodo escano decine e decine di prodotti. Fortunatamente anche per quanto riguarda il Dreamcast il discorso è lo stesso. In questo numero di Dreamcast Arena troverete le recensioni complete di capolavori come Soul Calibur, Sonic Adventure e House Of The Dead 2, insieme ad altri ottimi titoli come F1 World Gran Prix, TrickStyle, Ready 2 Rumble, Shadowman e Uefa Striker. Abbiamo analizzato questi titoli con grande attenzione, cercando di scoprire se sono prodotti che valgono davvero i vostri soldi oppure no. Qui non troverete voti gonfiati o troppo generosi ma solo e semplicemente la pura verità. Chiaramente se non siete d'accordo con le nostre recensioni, siamo pronti a ricevere qualsiasi critica via posta o via mail. Fatevi sentire!

I TITOLI DI QUESTO MESE

SCALA VOTI

Il nostro metodo di votazione è molto semplice. Il punteggio varia da 1 a 10. Naturalmente più il voto è alto, più il gioco sarà valido. Nelle recensioni troverete anche un voto per grafica, sonoro e giocabilità sempre variante da uno a dieci. Vogliamo precisare che il voto finale non è dato dalla media dei punteggi ottenuti in queste quattro categorie, ma vuole semplicemente esprimere il valore in generale del titolo in questione. Naturalmente nelle nostre recensioni cercheremo di essere il più obiettivi possibile. Se un gioco si merita 2, state tranquilli che non ci faremo problemi a dargli un voto del genere. Se volete sapere quale gioco vale i vostri risparmi, continuate a leggere Dreamcast Arena.

Voto	Descrizione
10	Un capolavoro assoluto. Questo gioco praticamente non ha difetti.
9	Un gran titolo. Senza dubbio il punto di riferimento per il genere.
8	Un bel gioco, con alcuni piccoli difetti che gli impediscono di essere definito come un capolavoro.
7	Un gioco discreto, che però ha qualche difetto di troppo. Comunque divertente.
6	Mediocre. Un gioco che potrebbe piacere agli appassionati del genere.
5	Non ci siamo. I difetti cominciano a superare i pregi.
4	Un titolo che non vale la pena di avere nella propria collezione di titoli Dreamcast.
3	Lasciate perdere.
2	Andate a giocare a calcetto che è meglio.
1	Vendetevi il Dreamcast e usate il CD come sottobicchiere.

RED DOG

LA ARGONAUT FA IL SUO DEBUTTO NEL MERCATO DREAMCAST CON UN TITOLO DAVVERO SPETTACOLARE!

LA COSA MIGLIORE DI RED DOG È SENZA DUBBIO LA MANEGGEVOLEZZA DEL VOSTRO VEICOLO D'ASSALTO!

Anche se il vostro mezzo è piuttosto potente è meglio evitare la lava. Cercate un percorso alternativo.

Vedere saltare in aria i nemici dopo un colpo ben assestato è un'esperienza da provare assolutamente.

Ecco il vostro mezzo che viene sganciato dalla nave madre in puro stile Aliens.

Avvicinandovi alla base nemica noterete uno squadrone di caccia prendere il volo. Tentate di abbatterlo o potrebbe darvi dei problemi!

Le truppe di terra aliene sono animate superbamente e sembrano molto minacciose.

Quel veicolo davanti a voi simile a un carro armato è molto potente ma decisamente lento. Meglio continuare a muoversi.

In un lontano futuro, un piccolo pianeta viene invaso da una popolazione aliena spietata e dotata di mezzi davvero devastanti. Sfortunatamente per loro, voi eroi impavidi siete pronti a dargli battaglia al comando di un potentissimo veicolo chiamato *Red Dog*. Come vedete, la trama di Red Dog non è molto originale.

Red Dog è uno sparatutto che vi mette al comando di un mezzo a metà tra un carro armato e una jeep. Dotato di pneumatici enormi e di una minacciosa torretta lanciarazzi, questo mezzo è incredibilmente potente e dannatamente divertente da guidare.

Dovrete prendere parte a una serie di missioni che vi obbligheranno a completare alcuni obiettivi prefissati, anche se alla fine il vero cuore del gioco si riduce a distruggere tutto quello che si muove davanti a voi.

Graficamente il gioco non ha praticamente difetti. Sia il Red Dog che le navi aliene sono disegnati stupendamente e animati molto realisticamente.

I soldati si muovono per gli scenari in modo estremamente convincente e quando li schiacciate con il vostro mezzo emettono un urlo decisamente raccapricciante...

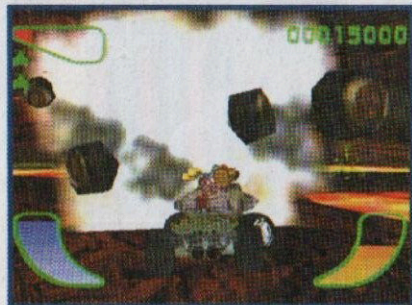
Semaforo rosso

L'unica critica che si può muovere al motore grafico è qualche problema nella gestione dei poligoni. Quando sono presenti troppi oggetti su schermo il gioco tende a rallentare leggermente e in alcuni casi questo difetto dà un po' fastidio.

Per quanto riguarda la colonna sonora, i programmatori della Argonaut ne hanno scelta una in stile techno che si adatta perfettamente al ritmo frenetico del gioco. Anche gli effetti sonori delle varie armi sono realizzati davvero bene.

I livelli sono in tutto 15 e sono zeppi di ogni sorta di nemici alieni da distruggere. In aggiunta al gioco in singolo, *Red Dog* offre un'opzione Multigiocatore dove un massimo di quattro persone possono sfidarsi all'interno di 20 originali arene dove potranno darsele di santa ragione. In più è possibile scaricare armi extra sul VMU attraverso Internet e utilizzarle in questa modalità. Un'opzione che aumenta di molto la longevità.

Facile da controllare

La cosa migliore di *Red Dog* è senza dubbio la maneggevolezza del proprio veicolo. La Argonaut ha fatto un ottimo lavoro sotto questo punto di vista, rendendo il Red Dog controllabile anche da un bambino. I

Dopo aver fatto saltare in aria un carro alieno, tutto quello che rimarrà saranno le ruote.

Ogni tanto dovrete vedervela con alcune torrette aliene davvero enormi. Vi conviene non avvicinarvi troppo se non volete fare questa fine!

I nemici!

Durante il gioco incontrerete diversi veicoli alieni. Ecco i primi quattro che affronterete...

Carri

Questi pesanti veicoli sono potenti ma hanno bisogno di molto tempo per sparare e sono lenti. Continuate a muovervi e a colpirli da lontano.

Soldati

Questi nemici attaccano in gruppo ma sono scarsamente armati. La tattica migliore è quella di schiacciarli con il vostro mezzo.

Ragni

Non lasciatevi ingannare dalle apparenze, questi nemici sembrano fragili ma non lo sono affatto. In più tendono ad attaccarvi da diverse direzioni contemporaneamente.

Scorpioni

Simili ai ragni, queste mostruosità sono veloci e in grado di danneggiarvi pesantemente con il loro pungiglione. Abbatteteli velocemente!

I nemici che incontrerete nei tunnel possono camminare su ogni superficie. Tenete gli occhi aperti!

Grazie alle enormi ruote del vostro veicolo potete arrampicarvi su superfici all'apparenza invalicabili.

Fate attenzione ai ragni appesi al soffitto! In sezioni come questa dovrete sfruttare al meglio la vostra torretta.

Se cercate un titolo semplice e immediato in grado di regalarvi ore di sano divertimento, *Red Dog* è il gioco che fa per voi.

pulsanti di fuoco servono a muovere il mezzo avanti e indietro mentre il pad analogico viene usato per sterzare. La trovata geniale è che oltre alla direzione del veicolo, il pad analogico controlla anche la torretta posta in cima al vostro mezzo.

Anche se a sentirlo sembra complicato, vi assicuriamo che il tutto funziona davvero alla grande.

In conclusione, *Red Dog* è uno sparatutto molto semplice ma incredibilmente divertente con cui gli altri titoli del genere dovranno confrontarsi. Il modello fisico è molto realistico e la varietà dei nemici e del loro comportamento rende il gioco dell'Argonaut estremamente longevo.

L'opzione per giocare in quattro completa il già ottimo quadro generale. Un gioco che merita decisamente la vostra attenzione.

UNO SPARATUTTO DANNATAMENTE DIVERTENTE CHE FARÀ DA PUNTO DI RIFERIMENTO PER I FUTURI TITOLI DI QUESTO GENERE!

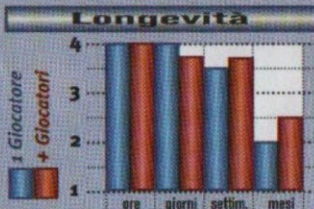
INFORMAZIONI

› I nemici che affronterete in *Red Dog* sono molto vari e ben bilanciati.

› La Argonaut ha prestato particolare attenzione al motore fisico del gioco.

› L'opzione per quattro giocatori in contemporanea permette di dare vita a sfide indimenticabili.

PREGI	DIFETTI
• Controllo del veicolo eccezionale • L'Intelligenza Artificiale dei nemici è realizzata ottimamente • Esplosioni spettacolari	• Quando si muore bisogna ripetere l'intero livello • Può diventare leggermente ripetitivo • Non molto originale

Grafica	9
Sonoro	8,5
Giocabilità	8

VOTO FINALE 8

Senza dubbio il miglior sparatutto prodotto fino ad ora per Dreamcast. Un buon inizio per il genere.

DAL 10 GENNAIO IN TUTTE LE EDICOLE

hoshin engi kacho oji eden's boy nazca aika countdown

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

8

▸ Pokemon
Il cartone che ha fatto impazzire l'America!

▸ Lupin III
In DVD la serie con la giacca verde

▸ Perfect Blue
Il film del nuovo millennio

▸ Speciale
Anime e videogiochi

Nadesico the movie
The prince of darkness

GEN/FEB 2000 ¥ N. 8 L. 12.900

nel CD-Rom allegato:
Filmati
Colonne Sonore
Interviste
Reportage
e tanto altro ancora!

I CARTONI ANIMATI GIAPPONESI ARRIVANO SUL VOSTRO PC

SHADOW MAN

SACERDOTESSE, VIOLENTI CRIMINI E RITI VOODOO. BENVENUTI NEL MONDO DI SHADOW MAN...

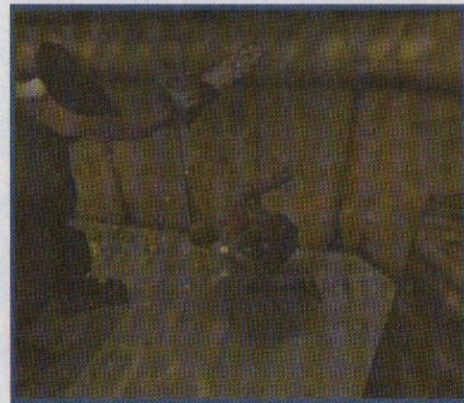
In redazione non vedevamo l'ora di provare questo attesissimo titolo della Acclaim. Le versioni già in commercio per PlayStation e N64 sono state un vero e proprio fiasco. Fortunatamente i programmatori della casa americana hanno usato come base di partenza la stupenda versione per PC (sicuramente la migliore finora) e il risultato è semplicemente il miglior arcade tridimensionale presente su Dreamcast.

La storia e i personaggi sono ispirati all'omonimo fumetto americano pubblicato dalla Acclaim. In questa avventura impersonerete Michael LeRoi, un tassista perseguitato dalla malavita di New Orleans per un furto di 20.000 dollari. Per difendersi dalla banda Mike si rivolge a un Bokor, un sacerdote voodoo. Nel tentativo di recuperare la somma i criminali organizzano un attentato all'auto sulla quale viaggiava Mike insieme alla sua famiglia. Dall'esplosione si salverà miracolosamente solo Mike, comunque gravemente ferito. Dopo essersi svegliato dal coma il nostro eroe ha ormai perso la memoria e viene trascinato dal Bokor nei sotterranei di New Orleans. Il sacerdote come pegno per la protezione gli ha lanciato una maledizione rendendolo suo schiavo e costringendolo a commettere degli omicidi sotto il nome di Zero. Una notte Mama Nettie (una potente sacerdotessa voodoo) in fin di vita infligge nel petto di Mike la "Maschera delle Ombre" trasformandolo in Shadow Man. Questo aiuterà Mike nel recupero della memoria che però lo tormenterà. Per porre fine a queste sofferenze Shadow Man dovrà eseguire tutte le richieste di Nettie fino a quando non sarà in grado di rompere l'incantesimo. Qui inizierà la vostra avventura. Sarete voi a dover condurre Michael LeRoi attraverso i due mondi per scoprire il vostro passato e riconquistare la pace.

Shadow Man è un classico arcade adventure tridimensionale sullo stile di *Tomb Raider*. La grafica degli scenari di gioco è splendida e rende perfettamente l'atmosfera tetra del mondo dei

INFORMAZIONI

- Il gioco si divide in 19 livelli, 6 ambientati nel mondo dei vivi e 13 nel mondo dei morti.
- Il gioco mette a disposizione 50 differenti oggetti fra armi e accessori che vi aiuteranno nella vostra avventura.
- Lo sapevate che ancora oggi non si è mai venuto a sapere quale era la vera identità di "Jack lo Squartatore"?

Mike, le soluzioni sono due: o lo riempi di piombo o ti fai massacrare con la motosega...

La seconda che hai detto...

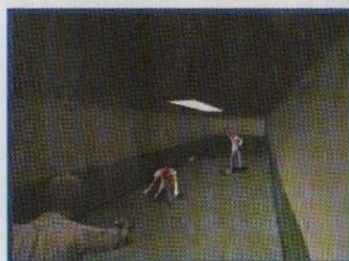
Le sequenze di intermezzo durante il gioco sono semplicemente spettacolari.

Le aree di gioco sono davvero enormi.

La Maschera delle Ombre vi permetterà di passare dal mondo dei morti a quello dei vivi.

Il gioco è pieno di trucchi fra i quali anche questa incredibile modalità Psichedelica.

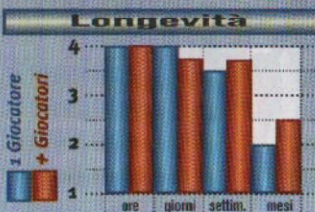
morti. Gli effetti di luce e le esplosioni sono realizzate davvero bene e sfruttano alla grande tutte le potenzialità della console di casa Sega. Anche il sonoro è molto coinvolgente e si adatta benissimo con i toni da film horror del titolo Acclaim.
Il vostro compito sarà quello di esplorare i vari ambienti di gioco, eliminando ogni nemico che vi si para davanti e risolvendo alcuni enigmi. Gli avversari che incontrerete durante la vostra avventura sono dotati di un'ottima Intelligenza Artificiale. Spesso attaccano in gruppo e vi possiamo assicurare che batterli non sarà facile.
Il sistema di controllo sfrutta al massimo il vostro Dreampad. Potrete infatti utilizzare due oggetti (per esempio due armi) contemporaneamente. Le armi che avrete a disposizione all'inizio del gioco non sono molte (solo la vostra pistola con colpi infiniti). Durante il corso dell'avventura però potrete trovarne più di 50 differenti. Inoltre per completare alcuni livelli sarà necessario passare dal mondo dei vivi a quello dei morti usando l'orsacchiotto voodoo che apparteneva a vostro fratello. Questo rende il gioco molto più vario e aumenta notevolmente la longevità. A completare un quadro praticamente perfetto ci sono le stupende sequenze di intermezzo (più di 40 in tutto) che vi spiegheranno nuovi particolari sulla splendida trama.
Il team della Acclaim ha fatto davvero un ottimo lavoro facendo di *Shadow Man* un titolo che non può assolutamente mancare nella vostra neonata collezione di "GD-Rom".

Gli effetti di luce sono stupendi. I grafici della Acclaim hanno fatto davvero un ottimo lavoro.

Queste simpatiche persone devono aver perso qualcosa...

CIAK, AZIONE!

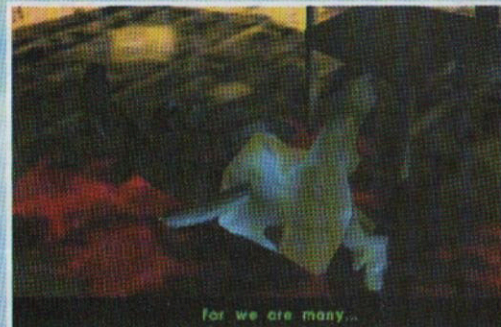
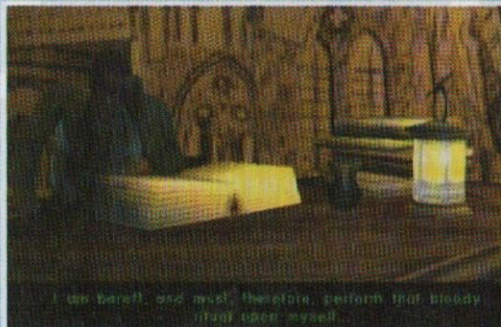
Durante il gioco ci saranno moltissime scene animate che vi riveleranno l'evolversi della storia. La scena che vedete nelle tre foto racconta del vostro primo incontro con Nettie, che vi spiegherà come utilizzare il vostro potere per passare attraverso la Terra dei Morti.

▲ PREGI	DIFETTI ▼
• Una storia da film horror rende la trama davvero avvincente	• I personaggi sono troppo spigolosi
• La giocabilità è ottima	• I tempi di caricamento sono davvero lunghi
• Le sequenze d'intermezzo sono stupende	• Non è presente una modalità per due giocatori

Grafica	9
Sonoro	8
Giocabilità	9

VOTO FINALE 9

Un altro grande titolo della Acclaim. Shadow Man è senza dubbio il miglior adventure tridimensionale disponibile su Dreamcast. Qualcuno sente la mancanza di Tomb Raider? Noi no...

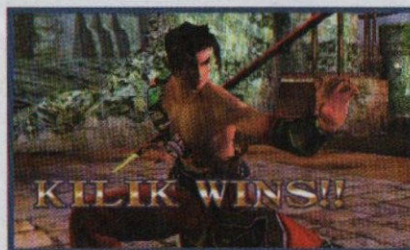
LA COSCIENZA DI JACK LO SQUARTATORE

L'inizio di *Shadow Man* ci porta indietro nel lontano 1888. Jack Springheel (meglio conosciuto come Jack lo Squartatore) è assorto nei suoi pensieri in questa splendida sequenza filmata. A interromperlo è un'entità demoniaca (chiamata "Legione") proveniente dalla Terra dei Morti. La visita ha lo scopo di reclutare Jack per la realizzazione di una cittadella gotica. Il luogo si chiamerà Asylum e avrà il compito di contenere le anime dei serial killer e degli spiriti maligni. Ma per la realizzazione di questo progetto che sorgerà nella Terra dei Morti qualcuno dovrà riuscire a battere il nostro Shadow Man...

SOUL CALIBUR

LA NAMCO È PASSATA ALLA STORIA COME LA MIGLIOR CASA PRODUTTRICE DI PICCHIADURO. LA SUA SERIE TEKKEN È SENZA DUBBIO LA PIÙ FAMOSA IN ASSOLUTO, SOPRATTUTTO PER I POSSESSORI DI PLAYSTATION. ORA LA NAMCO HA DECISO DI DIRE LA SUA ANCHE SUL MERCATO DREAMCAST E LO FA REALIZZANDO IL MIGLIOR PICCHIADURO DI TUTTI I TEMPI.
SIGNORE E SIGNORI, ECCO A VOI SOUL CALIBUR...

Soul Calibur finalmente è arrivato e ha immediatamente rivoluzionato il genere dei picchiaduro e lo stesso Dreamcast. Il fatto che si tratti di un gioco speciale si intuisce fin dalla sequenza introduttiva, di qualità eccelsa come da tradizione Namco. Nel filmato vengono presentati tutti i personaggi di *Soul Calibur*. Vedere Mitsurugi allenarsi compiendo una serie di mosse davvero spettacolari è un'esperienza da provare a tutti i costi. Ogni volta che sbloccherete un nuovo personaggio esso apparirà nel filmato introduttivo. Un altro tocco di classe dei bravissimi programmatori della Namco.

MEGLIO DELL'ORIGINALE

In caso non lo sappiate, *Soul Calibur* è la conversione di un gioco da sala apparsa in Italia qualche tempo fa. Naturalmente i ragazzi della Namco hanno sfruttato a fondo le potenzialità della nuova console Sega, realizzando un titolo notevolmente migliore rispetto alla versione da sala. *Soul Calibur* per Dreamcast offre molte più opzioni e modalità di gioco. La grafica e il sonoro sono su un altro pianeta rispetto all'originale e il risultato è semplicemente il miglior picchiaduro mai creato. La Namco dichiara di aver speso molto tempo per perfezionare la grafica e gli effetti di luce. Ogni personaggio è animato in maniera perfetta e addirittura è in grado di cambiare espressione del viso a seconda delle situazioni di gioco.
Il sistema di controllo è molto facile da gestire, ma se siete alle prime armi vi conviene cimentarvi dapprima al livello Easy, visto che già a Medium gli avversari cominciano a diventare piuttosto difficili da battere. Quando vi sentirete pronti, potrete provare ad affrontare il livello Hard.

Ivy colpisce duramente usando la sua speciale frusta avvelenata.

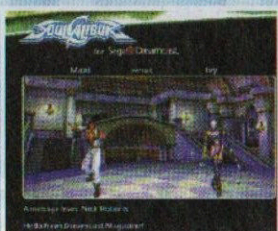
OPZIONI UNICHE

Una delle caratteristiche più interessanti di *Soul Calibur* è la modalità Mission, dove dovrete affrontare una serie di missioni davvero particolari. I livelli diventano via via più interessanti e difficili andando avanti nel gioco. Per fare un esempio, in un'arena dovrete sconfiggere due nemici di seguito mentre un vento fortissimo vi spingerà verso il bordo del ring. Oppure potreste ritrovarvi avvelenati ed essere costretti a cercare una rapida vittoria per non perdere la vostra energia.

La Namco sembra avere appreso qualcosa dalla scadente conversione europea di *Tekken 3* per PlayStation. La versione PAL di *Soul Calibur* è praticamente identica a quella americana. Senza dubbio il nuovo titolo della Namco è il miglior picchiaduro mai realizzato e ci vorrà molto tempo prima che qualcuno riesca anche solo ad avvicinarsi al capolavoro della casa giapponese. *Soul Calibur* da solo vale l'acquisto di un Dreamcast...

I CONTROLLI SONO FACILI DA PADRONEGGIARE...

COLLEGATEVI

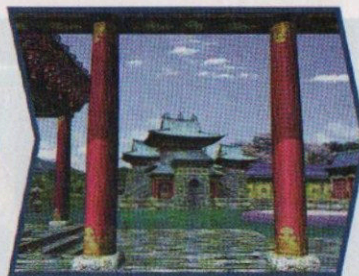
La Namco sta lavorando a dei bonus per *Soul Calibur* scaricabili attraverso Internet, ma per ora non si sa nulla di preciso al riguardo. Nel frattempo, se volete mandare una simpatica cartolina elettronica, potete visitare il loro sito all'indirizzo www.namco.com.

I replay sono incredibilmente dettagliati e possono essere visti da differenti angolazioni.

Alcuni personaggi sono stati ripresi da *Soul Edge* mentre altri sono totalmente inediti.

Le scie luminose di alcune armi vi lasceranno davvero a bocca aperta.

Gli effetti di illuminazione provocati da alcune mosse sono incredibili, meglio dell'originale da sala!

Un'altra vittoria per Mitsurugi!

Mitsurugi è senza dubbio uno dei personaggi meglio bilanciati di *Soul Calibur*.

NEI MINIMI DETTAGLI

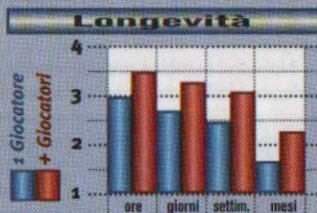
Le arene di Soul Calibur sono incredibilmente dettagliate. Oggetti animati, effetti di luce a non finire e le condizioni climatiche variabili rendono il nuovo capolavoro della Namco davvero unico!

Kilik è il personaggio principale di *Soul Calibur*. La sua arma è un lungo bastone di legno.

Se riuscite a sollevare il vostro avversario con un colpo ben assestato potrete infliggergli danni extra prima che tocchi nuovamente terra.

PREGI	DIFETTI
• Grafica semplicemente incredibile • Molte opzioni in più rispetto all'originale da sala • Il nome Namco è sinonimo di qualità	• La modalità Arcade è abbastanza corta • Alcuni personaggi sono troppo deboli • Causa dipendenza...

Grafica	9
Sonoro	9,5
Giocabilità	9,5

Longevità

VOTO FINALE 9,5

Soul Calibur è il miglior picchiaduro di sempre e sarà difficile per chiunque avvicinarsi alla qualità del titolone Namco... almeno fino a Soul Calibur 2!

SOUL CALIBUR È IL MIGLIOR PICCHIADURO MAI REALIZZATO!

La meccanica di gioco riprende quella già ottima dell'originale *Soul Edge*, migliorandola ulteriormente.

Non prendete troppo alla leggera Astaroth... Con un solo colpo è in grado di togliervi moltissima energia!

Sembra che Mitsurugi abbia finalmente trovato un degno rivale!

UEFA STRIKER

LA INFOGRAMES BATTE SUL TEMPO LA SEGA LANCIANDO IL SUO UEFA STRIKER PRIMA DELL'ATTESISSIMO WORLDWIDE SOCCER 2000

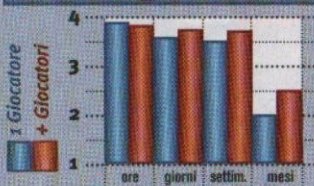
LA COSA PIÙ VICINA AL VERO CALCIO!

Quando una nuova console arriva sul mercato, è inevitabile che prima o poi vengano prodotte delle simulazioni calcistiche. Sviluppato dalla Rage, *UEFA Striker* ha dominato l'era del SNES fino all'affermazione della serie di *International Superstar Soccer* della Konami. Anche se i cambiamenti grafici sono stati enormi, la meccanica di gioco non ha subito grandi variazioni. *Uefa Striker* è un titolo veloce, frenetico e difficile da controllare (almeno inizialmente), ma se siete degli appassionati di questo sport e avrete abbastanza pazienza per impratichirvi con il sistema di controllo potrete divertirvi a lungo.
Per essere un titolo che è stato sviluppato in contemporanea alla versione PlayStation, questo gioco di calcio per Dreamcast è un vero e proprio spettacolo visivo. I giocatori sono grandi, ben animati e si muovono molto velocemente. Una delle caratteristiche grafiche che ci ha colpito di più è la spettacolarità con cui sono stati realizzati i vari stadi. I tifosi si muovono agitando le bandiere mentre gli effetti di luce dei riflettori vi lasceranno a bocca aperta. Abbiamo però riscontrato dei difetti nel sistema di controllo che risulta infatti troppo reattivo. Questo significa che anche una lieve pressione della leva analogica potrebbe farvi perdere il controllo del giocatore. Spesso sembra che i calciatori si muovano scivolando sul campo, e anche se avete chiaro quello che volete fare e sapete come farlo, perfino le azioni più semplici sono difficili da costruire.

TUTTI IN CAMPO!

Uefa Striker offre la possibilità di scegliere fra tutte le più importanti squadre europee come Ajax, Manchester United, Milan o Juventus. Grazie alla licenza ufficiale Uefa, i giocatori hanno i nomi veri mentre per le squadre è prevista la possibilità di modificarne il nome per il massimo realismo. La somiglianza dei calciatori con le loro controparti reali è davvero sorprendente (anche se Chris Sutton del Chelsea assomiglia un po' troppo al nostro Gianluca Vialli, l'ex numero 9 della squadra londinese).
Il nuovo titolo della Infogrames offre numerose competizioni a cui prendere parte e addirittura la possibilità di crearne di proprie. Molto ben realizzata la modalità Pratica che vi permetterà di allenarvi nei più esclusivi Club delle squadre di calcio.
UEFA Striker è un gioco di calcio che si basa su quell'immediatezza che ha fatto della serie *FIFA* un successo. Buono per i giocatori occasionali, ma poco soddisfacente per quelli tra voi che in un gioco di calcio ricercano complessità e realismo.
Di certo il nuovo prodotto della Infogrames non è un capolavoro, ma è sicuramente un titolo in grado di soddisfare gli appassionati dello sport più amato in Italia.

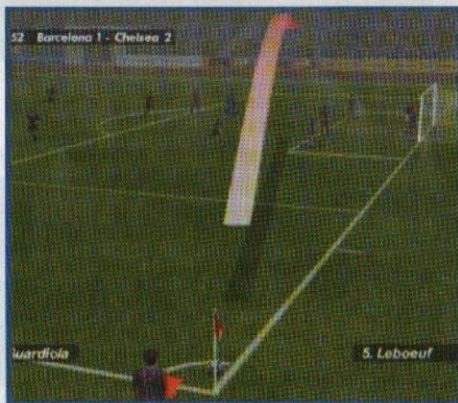
I giochi di calcio hanno fatto passi da gigante dai tempi di *Kick Off* e *Sensible Soccer*.

PREGI	DIFETTI
• Bella la grafica e ottime le animazioni dei giocatori • Numerose modalità di gioco • Azione veloce e frenetica	• Controlli troppo reattivi • La velocità è leggermente eccessiva • I portieri sono troppo difficili da battere

VOTO FINALE 8

Un buon gioco di calcio, ma non possiamo fare a meno di pensare che presto vedremo di meglio.

SUTTON O VIALLI?

Probabilmente questo particolare verrà cambiato nella versione italiana del gioco, ma è ugualmente una curiosità di cui abbiamo pensato di mettervi a conoscenza. Il giocatore del Chelsea Chris Sutton ha sempre sfoggiato una folta chioma, mentre in UEFA Striker è completamente pelato. In effetti ci viene il dubbio che assomigli un po' troppo al nostro Vialli che ricopriva quella posizione prima di lui... Chissà se la Rage si è accorta di questo particolare o se lo correggerà nella versione italiana...

La Rage ha fatto un ottimo lavoro nella riproduzione dei movimenti dei giocatori.

La freccia che indica la direzione del tiro è molto utile per la trasformazione dei calci piazzati!

SOUL FIGHTER

QUALCUNO DI VOI SI RICORDA DEL MITICO GOLDEN AXE PER MEGA DRIVE? BENE, SE VI ERA PIACIUTO QUESTO FANTASTICO TITOLO, SOUL FIGHTER POTREBBE ESSERE IL GIOCO CHE FA PER VOI...

La non meglio conosciuta TOKA fa il suo debutto su Dreamcast con un titolo di azione frenetico e immediato. *Soul Fighter* è un incrocio tra un picchiaduro e un adventure, anche se dobbiamo dire che i combattimenti hanno un ruolo a dir poco fondamentale nel gioco. Dopo aver caricato il CD nella vostra console, assisterete a un'introduzione nella quale vedrete un oscuro cavaliere svelarvi alcuni segreti sulla trama di *Soul Fighter*. Beh, se volete un consiglio cercate di evitare questo filmato a tutti i costi se non volete correre il rischio di addormentarvi davanti alla televisione. La sequenza infatti è piuttosto noiosa e non fa vedere altro che il viso di questo tizio che parla, parla, parla e parla per circa dieci minuti. Un vero incubo.

Fortunatamente *Soul Fighter* è decisamente più divertente della sua monotona introduzione. In pratica si tratta di un picchiaduro a scorrimento con ambienti totalmente tridimensionali. L'ispirazione è quella fantasy/medievale classica dei migliori giochi di ruolo, con orchi, elfi ed enormi draghi sputafuoco. La visuale è in terza persona, alla *Tomb Raider*. Purtroppo le inquadrature della telecamera non sono sempre molto funzionali e a volte vi capiterà di perdere il controllo del vostro personaggio senza neanche accorgervene. Parlando di personaggi, in tutto ce ne sono tre disponibili: Atlus (il classico barbaro), Sagomi (una guerriera molto sexy) e Orion (un cavaliere). Naturalmente a seconda del combattente che sceglierete avrete diverse armi da utilizzare, dalla classica spada fino alla potentissima ascia da guerra.

La grafica di *Soul Fighter* è davvero buona. La Piggyback ha fatto davvero un buon lavoro.

Gli effetti di luce di *Soul Fighter* sono a dir poco spettacolari.

La possibilità di effettuare mortali combo migliora notevolmente il divertimento.

Per completare ogni livello avrete a vostra disposizione un certo limite di tempo. Non sprecatelo per osservare il paesaggio!

Ogni nemico ha una sua barra di energia. Cercate di farla arrivare a zero nel minor tempo possibile...

Ecco la noiosa introduzione di Soul Fighter. Che sonno... Yawn...

Fatevi rispettare

Distruggendo le varie casse che troverete sparse per i livelli di *Soul Fighter*, potrete ottenere vari tipi di oggetti. I più utili sono senza dubbio le armi. La balestra per esempio permette di colpire i nemici a grande distanza senza correre il rischio di essere scoperti.

Golden Axe?

Oltre alle varie armi, potrete affidarvi anche al combattimento corpo a corpo. Potrete sferrare calci, pugni ed effettuare anche combo devastanti. Purtroppo non sono previsti incantesimi di nessun tipo. L'unica cosa che si può leggermente avvicinare alla magia è l'arma di Orion, un bastone in grado di lanciare fulmini di color rosso decisamente cattivi. Il vostro obiettivo sarà quello di affrontare i 12 livelli di cui è composto il gioco facendo fuori tutto quello che vi capita davanti.

Sono presenti anche alcuni enigmi, ma sinceramente non sono molto complicati e per risolverli non impiegherete molto tempo.
In definitiva, *Soul Fighter* è un titolo in grado di divertirvi per qualche giorno, ma che sinceramente manca di quella varietà necessaria in un gioco del genere. L'azione è insomma troppo ripetitiva e la trama banale e poco avvincente di certo non invoglia ad andare avanti per scoprire cosa vi attende nel prossimo livello. Un buon titolo, ma niente di più...

L'azione di gioco è molto intensa e frenetica. Qualcuno si ricorda di *Golden Axe*?

Spesso dovrete affrontare più di un nemico contemporaneamente.

Questo è solo uno dei tanti mostri che dovrete affrontare in *Soul Fighter*.

Informazioni

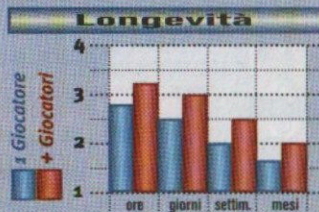
› È presente un pulsante per muovere la visuale e spostarla dietro alle spalle del vostro personaggio. In parte questo espediente rimedia al problema delle inquadrature un po' troppo "allegre" della telecamera.

Da quando inserirete il CD-Rom nel vostro Dreamcast, non dovrete far altro che affettare tutto quello che vi trovate davanti.

***Soul Fighter* è un titolo piuttosto deludente. Non possiamo far altro che sperare in un possibile *Soul Fighter 2*.**

PREGI	DIFETTI
• Divertente e immediato	• Poco innovativo
• Armi davvero devastanti	• Alla lunga diventa ripetitivo
• Impegnativo al punto giusto	• Sonoro davvero scadente

Grafica	3
Sonoro	8
Giocabilità	6

Longevità

VOTO FINALE 5

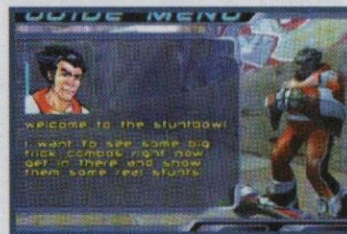
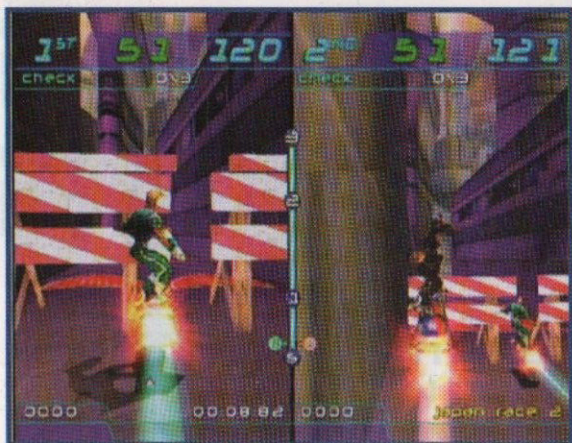
Un gioco discreto che però non ha molto da offrire. Sicuramente fareste meglio ad aspettare Zombie Revenge.

TRICKSTYLE

IL FUTURISTICO GIOCO DI CORSE DELLA ACCLAIM È STATO UNO DEI TITOLI PIÙ PROMETTENTI AL MOMENTO DEL LANCIO DEL DREAMCAST. MA QUESTO TRICKSTYLE È UN GIOCO DAVVERO VALIDO O SI TRATTA SOLAMENTE DI APPARENZA?

Abbandonando i classici canoni delle simulazioni di guida, *TrickStyle* vi mette al comando di un velocissimo hover-board, in pratica una specie di tavola sospesa a mezz'aria capace di compiere acrobazie davvero incredibili, degne del bellissimo *Snowboarding 1080°* apparso su Nintendo 64 qualche tempo fa.

È ovvio che i Criterion hanno posto grande enfasi sull'impatto visivo, cosa evidente anche dall'interfaccia dei menu oltre che dai personaggi e dalle ambientazioni spettacolari. *TrickStyle* riesce nell'intento di essere uno dei giochi visivamente più attraenti che abbiamo mai visto, addirittura più del fantastico *Wip3out* per PlayStation! Ma com'è il gioco vero e proprio?

Senza dubbio *TrickStyle* offre una sfida che impegnerà a lungo anche i giocatori più smaliziati ed esperti. Il sistema di controllo è piuttosto semplice, ma prima di imparare tutte le acrobazie di ogni personaggio passerà un bel po' di tempo. È stato fatto molto lavoro sulla riproduzione delle leggi fisiche, con il risultato che questo titolo è decisamente più realistico rispetto a molti altri di questo genere. D'altro canto l'eccessiva velocità della vostra tavola rende piuttosto problematiche le manovre di emergenza, tipo evitare un ostacolo o fare una curva

Non c'è dubbio che le evoluzioni di TrickStyle siano davvero spettacolari!

I tracciati giapponesi sono i più impegnativi di tutti, e Brad e Mia sembrano avere più di un problema nel portare a termine la loro gara.

Ecco King e Max all'opera in una delle arene esclusive del gioco in multigiocatore. È molto probabile che uno dei due non torni a casa con le proprie gambe.

particolarmente stretta. Visto che sbattere contro una parete o un oggetto messo in mezzo alla pista vi fa perdere molta velocità, vi consigliamo di cercare di anticipare le traiettorie e di concentrarvi sui vari ostacoli dimenticandovi dei vostri avversari.

Dire che anche i più piccoli errori possono compromettere una gara non è affatto un'esagerazione, visto che l'Intelligenza Artificiale dei nemici sembra essere fin troppo funzionale. A volte verrete sorpassati senza apparente sforzo anche quando siete in un rettilineo alla massima velocità. La bravura eccessiva degli avversari dà spesso l'impressione che il computer stia barando, rovinando il divertimento di una partita a *TrickStyle*.

Acrobazie & trappole

TrickStyle è un coraggioso tentativo di creare un gioco di corse diverso, e il Dreamcast è senza dubbio la piattaforma adatta per un'impresa del genere. L'idea dei Criterion è di porre maggiore enfasi sulle evoluzioni piuttosto che sulla gara vera e propria. Ciò significa che anche evitare tutti gli ostacoli e mantenere una velocità elevata non è affatto una garanzia di vittoria. No, per essere il campione di questa disciplina dovrete dare fondo alla vostra inventiva e produrvi in acrobazie spettacolari.

All'inizio di una nuova partita vi troverete in un'arena chiamata Velodrome, dove un campione di hoverboard vi offrirà dei consigli e vi sfiderà a una serie di competizioni, come eseguire una serie di salti o raccogliere dei globi di energia entro un tempo limite. Oltre a essere una piacevole variante alla semplice corsa uno contro tutti, queste sfide sono un allenamento essenziale in vista dei livelli più avanzati.

Ci sono tre tipi di ambientazioni in *TrickStyle*, ognuna composta di cinque livelli e di una corsa finale contro un boss. L'ordine con cui vanno affrontate è il seguente: Inghilterra, USA e Giappone. L'aspetto grafico dei livelli dà senza dubbio l'idea di cosa ci si può aspettare da un gioco della nuova generazione. I livelli sono coloratis-

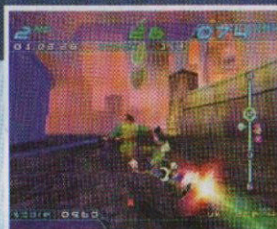
"TRICKSTYLE È UNO DEI GIOCHI DI CORSE PIÙ SPETTACOLARI DI SEMPRE!"

Acrobaticamente...

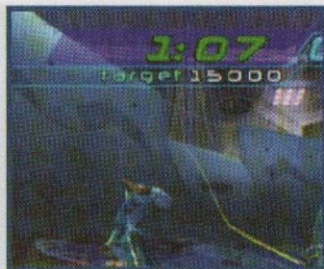
Ci sono quattro tipi di mosse di base: il Salto (non c'è bisogno di dare spiegazioni), il Luge (che consiste nello sdraiarsi sulla tavola e compiere alcune mosse davvero spettacolari), la Giravolta di 360 gradi (che si spiega da sola...) e il Barrel (una mossa di attacco per sbilanciare gli avversari). Le mosse più complicate di *TrickStyle* vengono spiegate nel Velodrome, per cui vale la pena allenarsi un po' prima di lanciarsi in una partita.

360° SPIN

JUMP

LUGE

BARREL

Rose viene sbilanciata dopo un duro contrasto con un avversario.

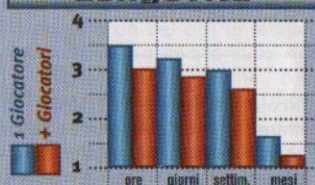
Riuscire a superare i livelli più avanzati è proprio un'impresa ardua. Dovrete davvero superare voi stessi...

TrickStyle è senza dubbio uno dei titoli più interessanti del momento. Guardate che grafica...

La modalità per due giocatori funziona molto bene. Preparatevi a sfide all'ultimo sangue.

simi e pieni di dettagli nascosti e scorciatoie da scovare. Pensate che nella prima corsa è possibile passare attraverso il quadrante del Big Ben per guadagnare tempo prezioso. Tutti i tracciati sono concatenati. Infatti ogni quadro successivo comincia dove era terminato il precedente. In questo modo anche correre nelle stesse ambientazioni non è mai ripetitivo. La Criterion ha lavorato molto sulla progettazione dei livelli. La corsa finale di ogni ambientazione si svolge in un'arena disegnata appositamente per mettere alla prova le abilità acquisite durante le corse precedenti. Inutile dire che anche queste sfide finali presentano lo stesso livello di difficoltà delle normali corse.

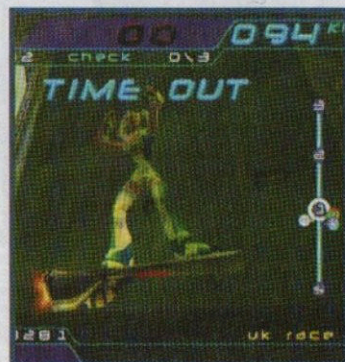
SOLO STILE?

La Criterion aveva intenzione di inserire una modalità di gioco online in *TrickStyle*, ma a causa di alcuni problemi avuti dalla Sega gli sviluppatori hanno optato per un'opzione di gioco in due attraverso schermo condiviso.
È proprio questa la parte più debole di *TrickStyle*, a causa di visibili rallentamenti e del limitato campo visivo. Speriamo che la Acclaim faccia uscire un'espansione che permetta di giocare su Internet nel futuro. In questo modo si potrebbe giocare contro altri avversari umani con l'intero schermo a disposizione. Anche se *TrickStyle* è un lodevole tentativo di Acclaim e Criterion di realizzare qualcosa di diverso, alcuni fattori impediscono a questo titolo di essere un successo assoluto. Gli amanti della velocità rimarranno delusi dalla troppa enfasi posta sulle evoluzioni. Come se non bastasse, la difficoltà è troppo elevata e l'opzione multigiocatore è davvero deludente.
In conclusione *TrickStyle* è un'ottima dimostrazione delle capacità grafiche e sonore del Dreamcast, ma niente di più. Probabilmente l'esigenza di uscire in contemporanea al lancio della console ha forzato i Criterion a trascurare alcuni aspetti che avrebbero necessitato di più lavoro. Come titolo di lancio è però una buona dimostrazione delle capacità degli sviluppatori che sicuramente in futuro faranno ancora parlare molto di sé.

PREGI	DIFETTI
• Aspetto e atmosfera futuristici molto belli!	• Difficile padroneggiare il metodo di controllo
• Tracciati originali e ben progettati	• Gli avversari sono troppo difficili da battere
• Nove differenti atleti tra cui scegliere	• Sensazione di velocità quasi assente

VOTO FINALE 7

Un gioco che mette in mostra le potenzialità del Dreamcast ma che entro breve finirà sul vostro scaffale a raccogliere polvere.

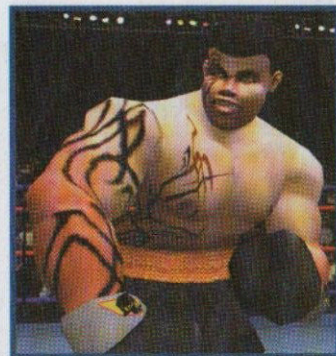
INFORMAZIONI

- I Criterion Studios definiscono *TrickStyle* come un gioco di corse basato sulle evoluzioni, non un gioco di corse CON delle evoluzioni.
- Il gioco è stato influenzato da un episodio del fumetto *Judge Dredd* della 2000AD.
- I Criterion Studios sono anche gli sviluppatori di *Suzuki Alstare Racing*, prodotto dalla Ubi Soft.
- *TrickStyle 2* è già in fase di progettazione!

Ready 2 Rumble Boxing

AVETE PREPARATO I GUANTONI? E IL PARADENTI LO AVETE PORTATO? NON VI DIMENTICATE LE SCARPETTE DA RING! OK, ORA SIETE PRONTI PER QUALCHE ROUND CON READY 2 RUMBLE BOXING, IL NUOVO PICCHIADURO MIDWAY. CHE IL COMBATTIMENTO ABBIA INIZIO!

Fino a ora molte software house hanno tentato di realizzare simulazioni di pugilato che catturassero il vero spirito della "nobile arte", basti pensare a serie come *Knockout Kings* della EA. Con *Ready 2 Rumble Boxing*, la Midway fa un tentativo nel senso opposto portando nelle nostre case un titolo che basa la sua forza sulla stranezza dei personaggi e sull'umorismo che sprizza da ogni elemento del gioco. Le modalità di gioco sono due, l'immancabile Arcade (giocabile sia in singolo che con un amico) e il Campionato. La prima cosa che abbiamo sperimentato non appena il gioco è arrivato in redazione è stata la modalità a due giocatori.
Nella modalità Campionato inizialmente i pugili disponibili sono solo due, un armadio russo di nome Boris Knokimov e un gigante dall'insolito nome di "Afro Thunder". Non temete, come ormai da tradizione, vincendo i vari incontri potrete sbloccare altri combattenti altrettanto originali e anche dei costumi alternativi per ognuno di loro.

Ti spiezzo in due

Avendo puntato tutto sull'immediatezza di gioco e sul divertimento, la Midway ha ideato un sistema di controllo che vi permetterà in un round o due di riuscire a saltellare come una farfalla e pungere come una vespa (questa non è nostra ragazzi l'ha detta il pugile più grande di tutti i tempi, Mohammed Alì). Ganci, diretti, montanti, parate e schivate sono tutte lì in punta di dito. Sia il D-pad che lo stick analogico del controller Dreamcast rispondono alla perfezione e vi permetteranno di effettuare delle serie di cui anche Don King andrebbe orgoglioso. Ogni combattente avrà due barre colorate nella sua porzione di schermo. L'indicatore rosso mostrerà lo stato di salute del vostro pugile e diminuirà ogni volta che verrete centrati da un bel cartone. Arrivati alla fine sarete carne da macello. La barra blu invece indicherà l'energia del vostro combattente: più alta sarà e più male faranno i vostri colpi. A questo proposito, ogni volta che riuscirete a portare a segno una serie particolarmente efficace, una lettera apparirà nella parte bassa dello schermo. Quando sarete riusciti a comporre la parola "RUMBLE" premete velocemente i due grilletti del controller e il vostro pugile comincerà a illuminarsi di una strana luce bianca. Non pensiamo ci sia bisogno di dirvi che questo è il momento buono per dare sfogo a tutta la vostra furia e per utilizzare le super mosse di cui ogni pugile è dotato. Se ci riuscirete il vostro avversario dormirà per un bel po' di tempo... a meno che non sia lui a spedirvi per primo in mezzo al pubblico.

Questo tizio con i tatuaggi è il neozelandese Jimmy Blood!

"READY 2 RUMBLE BOXING NON ASSOMIGLIA A TUTTI GLI ALTRI SIMULATORI DI PUGILATO. È COMPLETAMENTE FUORI DI TESTA E I SUOI PERSONAGGI SEMBRANO USCITI DA UN CARTONE ANIMATO".

Prodotto Midway
Sviluppo Midway
Origine America
Genere Picchiaduro
Data di Uscita Già disponibile

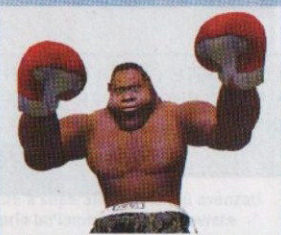
Ready 2 Rumble — Dreamcast Arena

READY 2 RUMBLE BOXING — PRESS START BUTTON

- 2 giocatori
- ✗ arcade stick
- vibration pak
- ✗ Modem

VMU Visual Memory Unit
- ✓ Salvataggio dati
- ✓ Logo durante il gioco
- ✗ Mini gioco

NELL'ANGOLO ROSSO...

All'inizio potrete scegliere solamente tra tre pugili: Afro Thunder, Boris Knokimov e Butcher Brown (butcher in inglese significa macellaio... Fate voi). Ma con il proseguire del gioco potrete sbloccare altri 14 personaggi. Noi vi proponiamo i cinque preferiti dalla redazione, ma è solo una questione di gusti...

BUTCHER BROWN

Paese: *Columbia, USA*
Età: *23*
Mossa Speciale: *Wild Ride*
È un vero gigante del ring. Qualche anno fa perse l'incontro per il campionato mondiale contro Boris Knokimov, ora è pronto per vendicarsi!

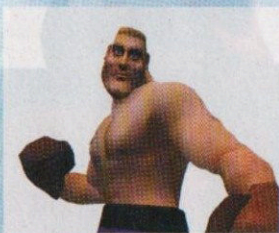
TANK THRASHER

Paese: *Alabama, USA*
Età: *26*
Mossa Speciale: *Tenderizer*
Questo è quello che si dice un duro. Pensate che prima di salire su un ring si divertiva a cavalcare i coccodrilli durante i rodei.

SELENE STRIKE

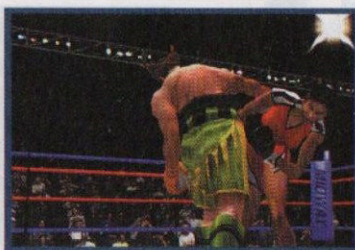
Paese: *Brasilia, BRASILE*
Età: *24*
Mossa Speciale: *No Love*
Non vi fate abbindolare dal fisico di questa ragazza, potreste ritrovarvi a mangiare la polvere del ring prima ancora di averle chiesto d'uscire.

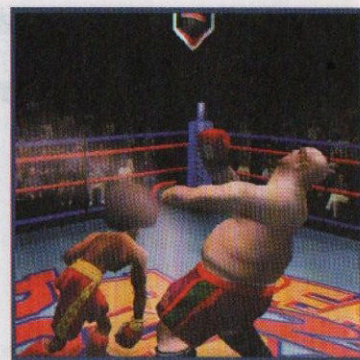
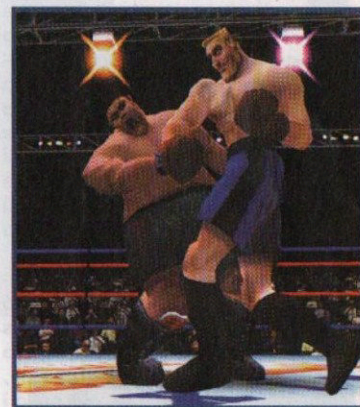
JET "IRON" CHIN

Paese: *Taipei, TAIWAN*
Età: *20*
Mossa Speciale: *Great Fang*
Un combattente molto veloce ed esperto di arti marziali. Prima di intraprendere la carriera pugilistica faceva la controfigura di un famoso attore di Hong Kong.

BORIS "L'ORSO" KNOKIMOV

Paese: *Zagrev, Croazia*
Età: *30*
Mossa Speciale: *Justice Axle*
Un veterano del ring forgiato dalla durissima scuola pugilistica russa.

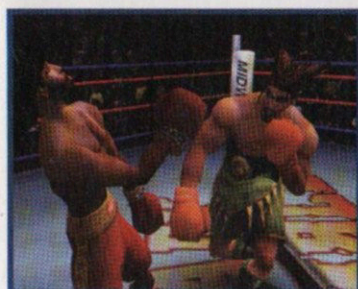
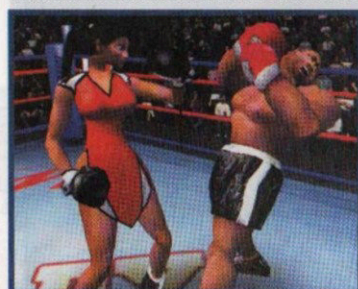
ADRIANAAA...

Non ve lo auguriamo, ma se doveste finire al tappeto quando il vostro indicatore rosso è esaurito, sarà meglio che vi mettiate a pestare furiosamente sui tasti altrimenti il vostro pugile verrà dichiarato KO. Fate la stessa cosa quando sarà il vostro avversario ad andare giù e potrete recuperare parte dell'energia perduta. Per vincere (o perdere) un incontro bisognerà mandare (o finire) al tappeto l'avversario per un numero definito di volte. Nella modalità Arcade questo numero è impostato inizialmente su 3, ma lo potrete cambiare a piacimento come anche la durata, il numero dei round e la visuale di gioco. A proposito di quest'ultima, potrete scegliere tra ben sei telecamere che inquadreranno l'incontro da tutte le angolazioni possibili. Volete combattere con una visuale dall'alto? Ne preferite una da dietro i pugili, o magari una da bordo ring? A dire la verità l'inquadratura migliore è forse quella perpendicolare, ma anche questa è una questione di gusti. L'unica che ci ha lasciato un po' perplessi è la visuale in prima persona, sicuramente molto spettacolare ma difficilissima da gestire in quanto non si riesce a capire bene la distanza dall'avversario. I livelli di difficoltà sono tre: partirete dal bronzo passando per l'argento per poi arrivare, indovinate dove? Bravi, all'oro... Quando sarete in grado di vincere a questo livello potrete anche aspirare a un vero incontro con Mike Tyson!

Anche se fa un mestiere non proprio delicato, Selene è pur sempre una donna... Guardate come pizzica il didietro di Angel Riviera.

Butcher non sembra molto contento di come sta andando l'incontro. In compenso Angel mostra tutta la sua soddisfazione per la sventola che ha appena rifilato all'avversario!

Nonostante sia grande e grosso, Tank deve aver sentito questo gancio di Afro Thunder fin dentro le scarpette.

Il freddo e spietato Knokimov sta per mietere un'altra vittima. Ormai non c'è più niente da fare per il povero Salua... Tra due secondi sarà Knock Out.

INFORMAZIONI

› È il primo gioco dedicato alla boxe a uscire su Dreamcast.
› Potrete scegliere tra 17 pugili differenti.
› *Ready 2 Rumble Boxing* è stato visionato e approvato da uno degli speaker da ring più famosi, Michael Buffer, che tra l'altro ritroverete nel gioco.
› Ogni pugile presente nel gioco può vantare circa 120 espressioni del viso differenti.
› Grazie al Dreamcast Jump Pack potrete sentire i colpi come se fossero veramente diretti a voi.
› Will Smith sarà presto protagonista di un film in cui si racconta la storia del pugile più famoso al mondo, Mohammed Alì (Cassius Clay).

Giocare con la visuale in prima persona vi regalerà grandi emozioni.

Notate la saliva che esce dalla bocca di Butcher Brown. Ok fa schifo, ma particolari come questo trasformano un buon gioco in un capolavoro!

Se al posto degli strani personaggi di *Ready 2 Rumble Boxing* ci fossero famosi pugili faticherestе a credere di non essere davanti a una vera partita in televisione. Notate le espressioni del viso.

VINCE ED È IL NUOVO CAMPIONE DEL MONDO

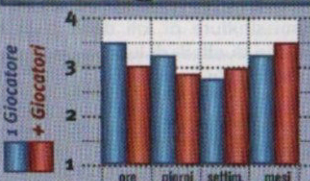
Il vero cuore di *Ready 2 Rumble Boxing* è rappresentato dalla modalità Campionato, nella quale avrete l'opportunità di portare un atleta sconosciuto in vetta alla classifica mondiale. Tutti i traguardi più importanti comportano però altrettanto grandi sacrifici. Per prima cosa dovrete riuscire a costruire una palestra dove allenarvi (in questa sezione troverete alcuni mini giochi tra cui una specie di rhythm game dedicato all'aerobica). Con i soldi guadagnati grazie ai primi incontri sarà bene poi che rinnoviate gli attrezzi al fine di raggiungere uno stato di forma ottimale per i match più importanti. Una volta diventati padroni dei vostri mezzi sarete pronti per il grande incontro... Che la forza sia con voi (mi sa che questa l'abbiamo già sentita).

Concludendo, possiamo affermare che la Midway è riuscita a portare una ventata di novità in un genere altrimenti troppo spesso ispirato all'eccessivo realismo. *Ready 2 Rumble Boxing* non assomiglia a tutti gli altri simulatori di pugilato, è completamente fuori di testa e i suoi personaggi sembrano usciti da un cartone animato... Se siete appassionati del ring non lasciatevelo sfuggire e se non lo siete... siamo sicuri che vi divertirete lo stesso.

SIGNORE E SIGNORI...

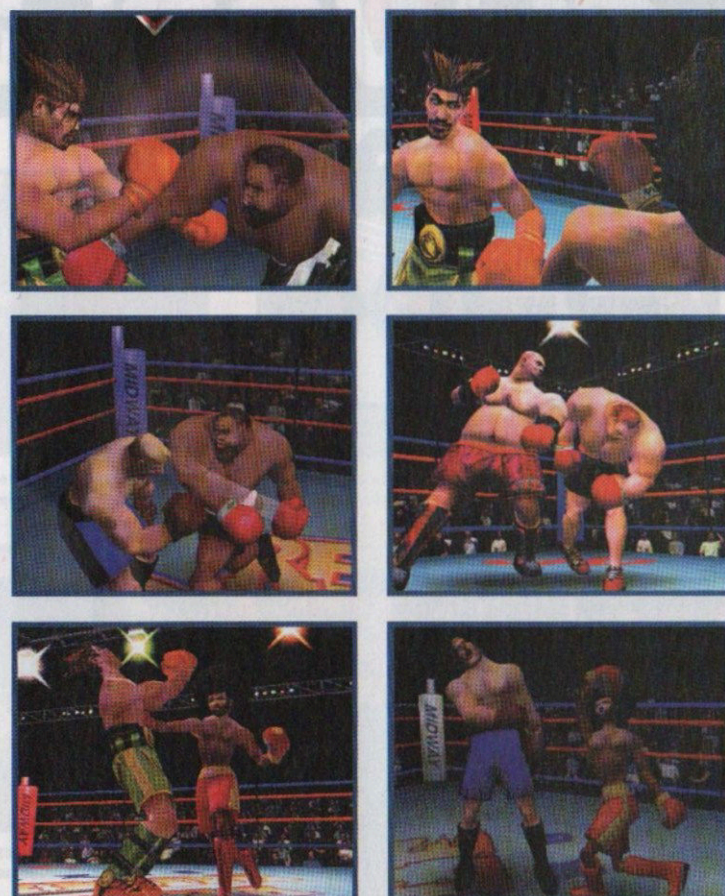
Anche se tutti i lottatori presenti in *Ready 2 Rumble Boxing* sono di pura fantasia, la Midway si è voluta togliere la soddisfazione di ingaggiare almeno un personaggio di fama mondiale e lo ha fatto nel modo più originale possibile. Signore e signori, vi presentiamo Michael Buffer, famoso speaker altrimenti conosciuto in Giappone come lo 007 della Boxe. Il signor Buffer, seppur in forma digitale, c'introdurrà ogni incontro con la consueta professionalità e competenza e contribuirà a farci sentire come se fossimo veramente sul ring. Tanto per dare un'idea del personaggio, sappiate che il nostro amico si è addirittura cimentato nell'antica arte del canto, piazzando il suo singolo d'esordio al primo posto della classifica tedesca... Se non è un personaggio questo!

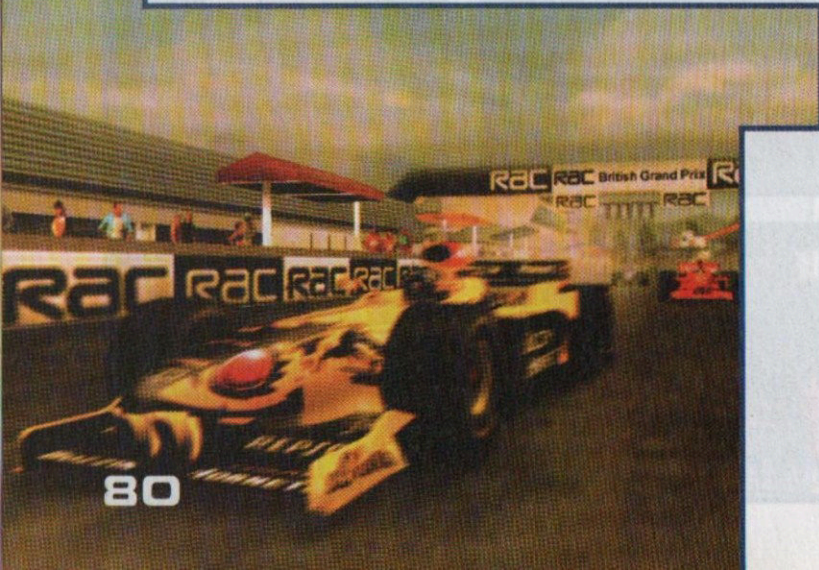
▲ PREGI	DIFETTI ▼
• Spettacolare grafica in alta risoluzione	• Il gioco in singolo alla lunga diventa ripetitivo
• Gli effetti sonori della folla sono perfetti	• Le musiche di sottofondo non sono proprio il massimo
• Ogni singolo aspetto del gioco esprime un umorismo irresistibile	• Non si può giocare via Internet (chiediamo forse troppo?)

Grafica	8
Sonoro	8
Giocabilità	8

VOTO FINALE 8

La Midway ha inaugurato la nuova generazione di giochi sportivi con il suo Ready 2 Rumble Boxing. Un gioco divertente, innovativo e ben realizzato.

Forse qui in Italia non è molto famoso, ma vi assicuriamo che Michael Buffer è popolare quasi quanto i pugili che annuncia.

Sono passate appena poche foto e ritroviamo Knokimov in difficoltà contro Salua... Questo lottatore ha sette vite come i gatti!

DOPO L'OTTIMO MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION E IL DISCRETO CART RACING, IL DREAMCAST FINALMENTE HA LA SUA SIMULAZIONE DI CORSE BASATA SU LICENZA UFFICIALE FORMULA UNO. ECCO A VOI F1 WORLD GRAND PRIX.

F1 WORLD GRAND PRIX

L'Arrows è una macchina molto lenta, ma sicuramente stupenda da vedere.

Siete rimasti nuovamente delusi dagli scarsi risultati ottenuti dalla Ferrari nell'ultimo campionato? Vi sentite dei veri assi del volante? Bene, ora è giunto il momento di dimostrarlo... La Formula 1 è ormai diventato uno degli sport più famosi al mondo, e di conseguenza i titoli per console basati su questa fantastica disciplina sono sempre di più. Adesso è la volta del Dreamcast. *Formula 1 World Grand Prix* è infatti il primo titolo che vanta la licenza ufficiale della FIA, ossia la federazione che controlla e organizza il campionato del mondo di F1. Questo significa che potrete scegliere una qualsiasi delle vetture che hanno partecipato alla scorsa stagione. Naturalmente anche le piste sono quelle ufficiali, con fedeli riproduzioni di tracciati famosi come Monza, Spa o Montecarlo. L'unico pilota mancante è Jacques Villeneuve, che non ha concesso il permesso ai programmatori di sfruttare la propria immagine.

La *Video Systems* si era già fatta notare per la serie *F1* su Nintendo 64, ottenendo ottimi risultati sia come critica che come vendite (più di un milione e mezzo di copie vendute in tutto il mondo). Dobbiamo dire che anche per questa versione Dreamcast hanno svolto davvero un lavoro notevole. L'aspetto grafico è ai massimi livelli. Le vetture sono realizzate alla perfezione. Pensate che ogni auto ha il suo volante riprodotto con estremo realismo. Come se non bastasse, se utilizzate la visuale dall'interno vedrete il volante muoversi a destra e sinistra insieme al casco del pilota a seconda della curva. Anche i circuiti sono ottimi. Il dettaglio grafico è notevole, con enormi strutture ai lati della pista e una serie di effetti di luce decisamente fantastici. In particolare ci è piaciuto il tracciato di Montecarlo, realizzato veramente alla perfezione. Il risultato è il miglior gioco di corse mai uscito per console.

TUTTI IN PISTA!

Ma un'ottima grafica non basta per avere un gioco divertente. Quello che conta davvero è la giocabilità e sinceramente questo *F1 World Grand Prix*

La sequenza dei pit stop è senza dubbio una delle più spettacolari dell'intero gioco.

SE QUELLO CHE CONTA IN UN VIDEOGIOCO È LA GIOCABILITÀ, ALLORA FIWGP È UN TITOLO DA AVERE A TUTTI I COSTI.

ne ha da vendere. Sono presenti le classiche modalità Pratica, Corsa Singola e Campionato. Se volete potrete anche sfidare un vostro amico sullo stesso televisore tramite schermata divisa in due. Purtroppo manca un'opzione Internet che comunque i Video Systems promettono di inserire nel secondo capitolo di questa fortunata serie. Naturalmente il vero cuore di questo titolo è la modalità Campionato. Dovrete scegliere un pilota e una macchina e prendere parte all'intera stagione partecipando a ogni gara. Prima della corsa vera e propria, potrete affrontare la sezione di prove, le qualificazioni ufficiali e infine il warm-up durante la domenica di gara. Tutte queste sezioni si riveleranno molto utili per mettere alla prova l'assetto della vostra auto e per capire se è efficace l'ultima modifica che avete fatto. Nel gioco infatti potrete intervenire su ogni singolo aspetto meccanico della vostra auto, dai rapporti del cambio fino all'inclinazione degli alettoni anteriore e posteriore. Il tutto all'insegna del massimo realismo. Il sistema di controllo è piuttosto semplice. Tramite la leva analogica potrete guidare facilmente la vostra vettura. Gli altri tasti servono per accelerare, frenare o cambiare marcia se avete scelto il cambio manuale. È supportato anche il vibration pack e il volante per Dreamcast.

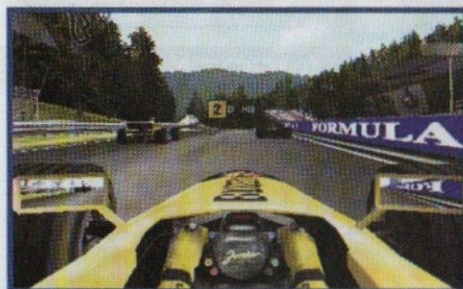
INFORMAZIONI

›Jacques Villeneuve non è presente in questo gioco visto che non ha concesso lo sfruttamento della propria immagine. Triste.

›I Video Systems si sono assicurati la licenza FIA fino al prossimo 2006. Questo significa che vedremo molti altri titoli di Formula Uno sviluppati da questo promettente team di programmatori.

Salo supera Schumacher e gli strappa il terzo gradino del podio. Questo sì che è realismo!

Quella che vedete nello schermo è la ghost car, in pratica la macchina che ha percorso il miglior giro.

Sarete capaci di battere il fortissimo Schumacher a bordo della mitica Ferrari?

La visuale dall'interno è senza dubbio quella che rende meglio il senso di velocità.

La modalità a due giocatori è veramente fluida e non soffre di nessun particolare rallentamento.

Ecco uno dei duelli più appassionanti di questa stagione. Riuscirete almeno voi a battere il fortissimo Mika?

QUESTIONE DI VISUALI

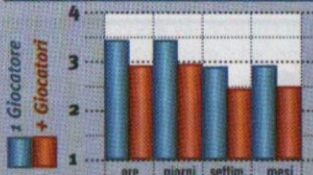
Formula Uno World Grand Prix vi permette di selezionare cinque visuali differenti. La prima è posta sul musetto della vettura, decisamente spettacolare ma che non permette di vedere le curve in tempo per impostare la traiettoria. La seconda è dall'abitacolo, decisamente la più realistica di tutte. La terza invece è posta sulla presa d'aria sopra al casco del pilota. Molto simile alla seconda, ma qui potrete vedere la testa del pilota muoversi realisticamente a seconda della curva. La quarta e la quinta sono quelle classiche da dietro la macchina.

POLE POSITION

Come avrete capito, questo gioco è sicuramente il miglior simulatore di guida presente sulla nuova console Sega. L'Intelligenza Artificiale degli avversari è molto buona e per vincere ai livelli di difficoltà più alti dovrete sudare le proverbiali sette camicie. Se non vi sentite particolarmente sicuri della vostra guida o volete semplicemente imparare con calma, i programmatori hanno inserito alcuni aiuti che facilitano il controllo del vostro bolide come la frenata assistita o l'accelerazione in curva. In definitiva, *F1 World Grand Prix* è un titolo che non dovrebbe assolutamente mancare nella vostra collezione, soprattutto se siete appassionati di questo sport o dei giochi di guida in generale. Il primo prodotto della Video Systems si è rivelato decisamente migliore rispetto alla versione per Nintendo 64 e a questo punto non ci resta che aspettare il seguito per vedere che cosa saranno capaci di fare questi ragazzi con la fantastica console Sega.

Hakkinen taglia una chicane. In questo caso sarà inevitabile uno stop and go ai box di 10 secondi. Infatti *F1 World Grand Prix* usa tutte le regole ufficiali FIA, quindi cercate di non barare...

Ecco la scena del podio. Anche in questo caso la Ferrari non è riuscita a vincere...

PREGI	DIFETTI
• Grafica davvero ai massimi livelli • Licenza ufficiale del campionato di Formula Uno • Il circuito di Montecarlo è veramente fantastico!	• Non si può giocare in due nella modalità Campionato • Sistema di controllo difficile da padroneggiare • Alla lunga potrebbe stancarvi

VOTO FINALE 8

Semplicemente la miglior simulazione di Formula Uno presente su Dreamcast. Se siete appassionati di questo sport non potete assolutamente lasciarvelo sfuggire.

INFORMAZIONI

›La serie *F1 World Grand Prix* per Nintendo 64 ha venduto più di 1.500.000 copie in tutto il mondo.

›Il team di sviluppo dei Video Systems ha assistito a vari Gran Premi di persona per rendersi conto di come si svolge una vera gara di Formula Uno.

SONIC ADVENTURE

IL RICCIO PIÙ FAMOSO DEL MONDO È TORNATO PIÙ IN FORMA CHE MAI. LA MASCOTTE DI CASA SEGA È PRONTA A FARE IL SUO TRIONFALE RIENTRO SUI NOSTRI SCHERMI...

Era una bella giornata di sole, una di quelle in cui sembra che niente possa andare storto. La gente era felice e passeggiava allegramente. Sonic se ne andava in giro nella Station Square assorto nelle proprie faccende... finché il cielo non diventò improvvisamente nero. Uno sguardo all'orizzonte e il nostro eroe si accorse della tremenda verità: il Dott. Robotnik era tornato! Sembra l'inizio di una favola a base di streghe malvagie e principesse in pericolo, invece è il prologo da cui partirà l'ennesima avventura del riccio blu e dei suoi amici. Un'avventura che li porterà ad affrontare ancora una volta il loro acerrimo nemico e i suoi infidi scagnozzi, nell'ennesimo tentativo di salvare il mondo dal loro desiderio di conquista.

IL MONDO È ABBASTANZA GRANDE PER TUTTI

Man mano che procederete nell'avventura vi accorgerete che il mondo in cui si muovono Sonic e i suoi amici è davvero enorme. Le missioni da affrontare sono moltissime e le strade per arrivare alla risoluzione degli enigmi sono sempre più di una. In questo modo ogni partita non sarà mai uguale alla precedente. Potrete interagire con i personaggi secondari che vi daranno importantissimi indizi su come proseguire nella storia. Spesso dovrete aiutarli per ricevere utili informazioni, ma vi assicuriamo che ne vale la pena. I programmatori sono riusciti a creare un universo dotato di vita propria che vi aiuterà a immergervi da subito nell'atmosfera frenetica di *Sonic Adventure*.

Prodotto Sega
Sviluppo Sonic Team
Origine Giappone
Genere Avventura
Data di Uscita Già uscito

Sonic Adventure — Dreamcast Arena

1 giocatore | arcade stick | vibration pak | Modem

VMU Visual Memory Unit
- ✓ Salvataggio dati
- ✓ Logo durante il gioco
- ✓ Mini gioco

SONIC

È l'eroe della serie e ancora una volta toccherà a lui e ai suoi amici sgominare i cattivi di turno comandati come sempre dal malefico Dott. Robotnik. Anche se è passato un po' di tempo dalla sua ultima apparizione su console, non ci metterete molto a riprendere confidenza con l'impertinente riccio blu. Mentre procederete nell'avventura, scoprirete che Sonic è cresciuto e che ha imparato moltissime nuove azioni, dalla capacità di attrarre gli anelli a lui vicini fino alla super rincorsa che gli consente di arrivare in posti altrimenti inaccessibili.

INFORMAZIONI

> In questo nuovo episodio di Sonic non sono stati inclusi due personaggi presenti nei giochi precedenti, Sally Acorn lo scoiattolo e Rotor il tricheco.
> La prima apparizione di Robotnik risale all'anno 3224 dell'era Mobiana.
> Robotnik in cecoslovacco significa lavoratore.
> La prima apparizione di Sonic risale al 1991 su Sega Master System.

Il filmato di introduzione è davvero eccezionale ed è qui che tutto ha inizio!

SUPER SONIC KART

Come nella serie *Crash Bandicoot*, anche in *Sonic Adventure* dovrete affrontare delle sezioni dedicate al mondo delle corse. Questi livelli sono realizzati in maniera talmente splendida da rappresentare un vero gioco a se stante. Particolarmente divertente è la gara in cui Tails dovrà fronteggiare un'enorme valanga a bordo di uno snowboard evitando tutte le buche e gli alberi che si troverà di fronte. Anche l'immagine che vedete qui sotto non è stata presa da una riedizione moderna del glorioso *F-Zero*, ma da un'altra sezione in cui vi sfiderete a bordo di mezzi fantascientifici nel circuito del Twinkle Park. L'aggiunta di questi livelli extra non fa che aumentare la voglia di giocare nuovamente a *Sonic Adventure* anche quando avrete portato a termine l'avventura principale.

INDOVINA INDOVINELLO

Come dicevamo prima, l'aggiunta della terza dimensione nella serie *Sonic* ha permesso ai programmatori di affiancare alle classiche sezioni platform una buona dose di avventura e di enigmi.
Purtroppo una delle pecche del gioco è da imputare proprio all'estrema facilità di questi ultimi.
Mentre giochi come *Banjo Kazooie* erano pieni di rompicapi originali, *Sonic Adventure* si limita alla classica equazione "trova la chiave nascosta e apri la porta ancora più nascosta".
Con questo non vogliamo dire che non ne possiamo più di giocare un'infinità di livelli "alla Sonic" e in effetti le sezioni ambientate nella giungla, nell'antico monastero e nell'astronave di Robotnik (oltre che essere bellissime da vedere) offrono anche una sfida piuttosto impegnativa.
Se però i programmatori fossero riusciti a distaccarsi maggiormente dagli standard della serie inserendo enigmi un po' più originali e complicati, *Sonic Adventure* avrebbe potuto rasentare la perfezione.
Altro piccolo difetto è il sistema di inquadrature, che non sempre riesce a fornire la visuale migliore dell'azione di gioco. In ogni caso la giocabilità non viene rovinata da questi piccoli difetti e dopo un po' di tempo passato a giocare a *Sonic Adventure* non ci farete neanche più caso.

UN'ALTRA DIMENSIONE

L'avvento della grafica in 3D ha completamente rivoluzionato il mondo di Sonic, rendendolo più reale che mai. Il riccio dalla capigliatura "rasta" ora potrà muoversi liberamente attraverso gli ambienti di gioco e non sarà più limitato al movimento "avanti-indietro" come nei precedenti capitoli. Il raggiungimento di questa nuova dimensione ha permesso ai programmatori di inserire enigmi e sfide impossibili da realizzare ai tempi del Mega Drive. L'avventura che vi troverete ad affrontare metterà a dura prova sia la vostra intelligenza che il vostro intuito. Dove devo portare quest'uovo? Come si apre quella porta? Perché non posso eliminare quella dannata scimmia? Queste sono le tipiche domande che riempiranno il vostro cervello. Per trovare le risposte giuste dovrete sudare le proverbiali sette camicie.

TAILS

Possiamo considerare questo personaggio come la strana mutazione di una volpe alla quale è cresciuta una doppia coda che lui usa per volare. Tails è uno degli amici storici di Sonic e anche in quest'ennesima avventura farà parte della gang del riccio blu. La sua entrata in scena sarà molto spettacolare e lo vedrà alle prese con un'avaria sul suo aereo. A differenza dei precedenti episodi della serie, questa volta Tails dovrà affrontare un'avventura tutta sua che lo porterà faccia a faccia con Robotnik dopo spericolate corse in snowboard e lunghissime sezioni di volo.

AMY ROSE

Non poteva certo mancare una dolce fanciulla, che in questo caso è rappresentata da Amy Rose, la fidanzata di Sonic. Questa strana specie di cagnolina rosa ha seguito il resto della truppa con un solo scopo, salvare il suo canarino verde dalle grinfie di un malefico robot al servizio di Robotnik. Non vi fate ingannare dal suo aspetto dolce e gentile, Amy è veramente un'ottima combattente. Lo strano martello che si porta dietro renderà la vita molto difficile al malvagio dottore.

SCENE DA UN CAPOLAVORO

Ok, *Sonic Adventure* è davvero fantastico, divertente e frenetico. Ma nessun gioco che si rispetti può fare a meno di una buona dose di sequenze filmate che sottolineino momenti decisivi come le battaglie o la risoluzione di un particolare enigma. Da questo punto di vista *Sonic* è un po' come la salsa che immancabilmente ci ritroviamo sul tavolo ogni volta che entriamo in un ristorante cinese... agrodolce! La prima volta che affronterete il gioco rimarrete folgorati dalla bellezza di alcune scene, dalle enormi esplosioni e dalla drammaticità delle immagini... bene, siete ancora lì? Provate ora ad affrontare il gioco con un altro personaggio e con un altro ancora. I filmati saranno sempre gli stessi, nessun cambiamento e nessuna presentazione che introduca i nuovi protagonisti! Come se non bastasse i programmatori non hanno incluso l'opportunità di saltare i filmati già visti, cosicché dovrete sorbirveli tutti per intero ogni volta che affronterete il gioco con un altro personaggio!

"NON APPENA ENTRERETE A FAR PARTE DEL MONDO DI SONIC ADVENTURE CAPIRETE PERCHÉ AVETE COMPRATO UN DREAMCAST!"

I SIMPATICI CHAO

Tra i tanti personaggi che incontrerete durante la storia vi potrà capitare di imbattervi nei tenerissimi Chao. Questi simpatici animaletti sembrano avere una notevole simpatia per il vostro VMU al punto che lo hanno scambiato per la loro casa. Scaricateli sulla vostra mini console e li potrete allevare come un piccolo cucciolo virtuale. Nutriteli, fateli giocare e cercate di non fargli prendere il raffreddore. In cambio del vostro affetto i Chao vi permetteranno di sbloccare dei nuovi mini giochi da utilizzare sul VMU. Non solo, dopo che avrete riportato i vostri Chao all'interno di *Sonic Adventure*, questi cominceranno a familiarizzare con gli altri animali del gioco prendendone alcune caratteristiche fisiche... Potreste ritrovarvi con un Chao dalle orecchie elefantine o dal becco simile a quello di un uccello. Quando riterrete che il vostro amichetto sia cresciuto abbastanza, potrete portarlo alla corsa dei Chao nella Station Square e utilizzarlo per sfrenate corse attraverso questo divertentissimo sottogioco!

KNUCKLES

Questo echidna rosso è un tipo decisamente poco socievole e seguirà il vostro gruppo solamente per interesse personale. In effetti Knuckles non ha la minima intenzione di aiutarvi a fermare i malvagi piani di Robotnik, l'unica cosa che vuole è trovare i pezzi della sacra pietra che protegge la sua specie da millenni. Ciò significa che affrontando l'avventura con Knuckles dovrete andare alla ricerca dei tre pezzi del magico sasso. Da quello che abbiamo detto potrebbe sembrare che questo personaggio non ci sia molto simpatico, eppure lo abbiamo eletto come il protagonista più tosto di tutti. Può volare, scalare le pareti, scavare delle buche alla ricerca di monete e... possiede un gancio destro che farebbe invidia a Mike Tyson!

Le immagini si riferiscono a uno degli altri giochi presenti in Sonic Adventure...

BIG IL GATTO

Non vi fate ingannare dal suo sguardo furbo e intelligente, questo è uno dei personaggi più lenti e pigri che si siano mai visti in un videogioco. Se ne va perennemente in giro con la sua canna da pesca alla ricerca di qualche stagno e ha un'andatura simile a quella di Homer Simpson (Doh). Le sue uniche abilità consistono nell'attacco con... ehm, una canna da pesca e nel galleggiamento acquatico. Fortunatamente incontrerete Big quasi alla fine del gioco e per quel momento sarete abbastanza abili con il metodo di controllo da utilizzarlo al meglio.

CONCLUDENDO

Nonostante i piccoli difetti di cui vi abbiamo parlato, *Sonic Adventure* è senza dubbio uno dei migliori platform che abbiamo mai provato! I segreti di questo gioco sono talmente tanti (imperdibile la sala arcade in cui potrete giocare a un vero flipper dedicato a uno dei classici per Saturn, *Nights*) che giocarlo solo una volta vorrebbe dire perdersi il meglio. Se possedete (o avete intenzione di acquistare) un Dreamcast, non potete non avere *Sonic Adventure*. Vi perdereste uno dei titoli più belli usciti negli ultimi anni e verreste presi in giro da tutti i vostri amici che nel periodo di Natale si divertiranno con il riccio blu. SA rappresenta un enorme passo in avanti per la serie della Sega. Assolutamente da non perdere.

Le capacità grafiche del Dreamcast permettono di mantenere un livello di dettaglio stupefacente.

Se avete giocato ai precedenti capitoli sapete bene che gli anelli hanno un effetto molto particolare su Sonic.

E-102 deve essere uno stretto parente di Shadowman. Anche lui infatti può trasportarsi in una dimensione parallela.

Anche il bilanciamento della difficoltà è perfetto. I boss sono duri da mandar giù ma non impossibili.

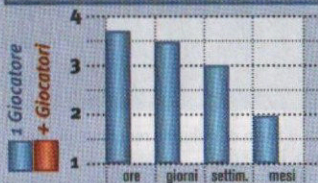
PREGI	DIFETTI
• Livelli molto vari. Impossibile annoiarsi	• Ogni tanto la telecamera se ne va per conto suo
• La modalità Story vale da sola il prezzo del gioco	• Le ambientazioni di gioco sono le stesse per tutti i personaggi
• Con sei personaggi avrete praticamente sei giochi in uno	• Non potrete più staccarvi dal vostro Dreamcast

Grafica	9
Sonoro	8
Giocabilità	8

Longevità

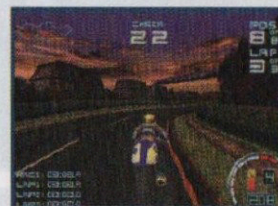
1 Giocatore / + Giocatori

4, 3, 2, 1

ore | giorni | settim. | mesi

VOTO FINALE 9

Abbiamo atteso un po' di tempo ma finalmente potremo mettere le mani su questo fantastico gioco. È divertente, giocabile, enorme e vi farà capire le incredibili capacità del Dreamcast... e poi è sempre Sonic!

E-102

Un robot rinnegato. Questa è senza dubbio la definizione migliore per descrivere questo personaggio. E-102 infatti è uno dei robot creati da Robotnik per contrastare l'avanzata di Sonic, ma il suo cervello elettronico ha sviluppato una propria coscienza che gli ha permesso di ribellarsi al suo inventore. Non è uno dei personaggi più forti, è un po' difficile da controllare e la sua unica arma è un piccolo laser. In compenso scegliendolo potrete utilizzare Sonic e Tails come bersagli per fare pratica.

LE QUATTRO RUOTE SONO PER LE FEMMINUCCE. I VERI APPASSIONATI DI CORSE SI TROVANO A PROPRIO AGIO SOLO SULLE MOTO, CON CURVE MOZZAFIATO DA AFFRONTARE A VELOCITÀ ELEVATISSIME!

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

I Criterion (il team di sviluppo con sede a Guildford già responsabile di *TrickStyle*) tornano alla carica con una versione migliorata del gioco di corse *Redline Racer*, uscito in Giappone parecchio tempo fa. Sfruttando la licenza della Suzuki, questa simulazione di motociclette è stata completamente ristrutturata per adattarsi al mercato europeo.

Suzuki Alstare Extreme Racing vi porterà nell'eccitante mondo del campionato SuperBike. Il nuovo titolo della Criterion si basa sui piloti e sulle moto del Suzuki Alstare Team. All'inizio vi troverete con pochi soldi e una moto decisamente lenta e dovrete competere in una serie di campionati per guadagnarvi il posto nel team Suzuki. Durante il gioco avrete a disposizione una serie di moto di potenza crescente, tra cui la GSX-R600 e la GSX-R750 SuperBike. Gli sviluppatori hanno lavorato a stretto contatto con la Suzuki per riprodurre fedelmente le moto del team sia per quanto riguarda le prestazioni sia per il comportamento su strada. I piloti della Suzuki, come PierFrancesco Chili e Katsuaki Fujiwara, saranno presenti nel gioco come rivali e concorrenti.

CONTROLLO TOTALE

Il sistema di controllo consente di sterzare, frenare e accelerare usando unicamente la leva analogica del pad del Dreamcast. Il problema è che controllare la propria moto risulta davvero difficile, anche nelle situazioni in teoria meno complicate. Spesso vi capiterà di andare addosso a un muro o di uscire di strada senza che neanche ve ne accorgiate. Le visuali sono quelle classiche dei titoli di questo genere. In particolare ci sono piaciute le inquadrature da dietro la moto (con distanza variabile a seconda delle vostre preferenze) e quella in prima persona, che sicuramente piacerà agli appassionati e che rende molto di più la sensazione di viaggiare alla velocità di un proiettile.

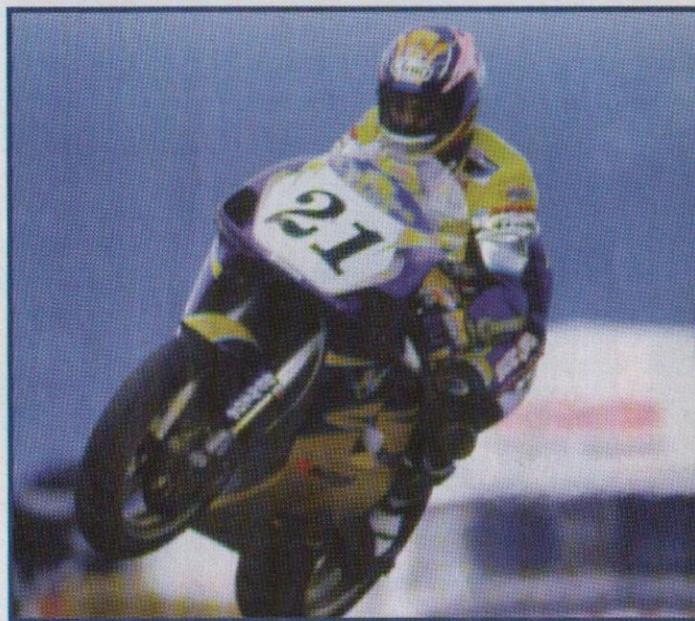
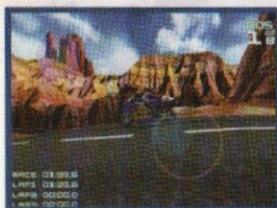
Ecco il team di sviluppo responsabile del gioco, i Criterion.

La modalità per due giocatori funziona bene, ma i controlli sono un po' problematici.

VOGLIO QUELLA BLU...

I Criterion hanno incluso la possibilità di scegliere tra numerose tute, ma per accedervi dovrete prima vincere un certo numero di gare. Le tute a disposizione all'inizio del gioco sono quelle che vedete qui in basso...

Il replay mostra alcune inquadrature veramente esaltanti!

SUZUKI HA MOLTO DA OFFRIRE AGLI APPASSIONATI, INCLUSO UN ELENCO DEI GIRI MIGLIORI AGGIORNATO GIRO PER GIRO!

Suzuki offre 12 tracciati differenti, distribuiti su sette diverse ambientazioni tra cui montagne, canyon, spiagge, zone industriali, campagna e ovviamente vere e proprie piste da corsa. È possibile invertire ogni circuito, raddoppiando in pratica il numero di piste e aumentando di molto la longevità del titolo Ubi Soft. Graficamente *Suzuki* è un passo avanti rispetto alle altre simulazioni di guida su console. L'enfasi è stata posta sulla velocità, con l'intenzione dichiarata di creare un "vero gioco di corsa".

POLE POSITION

Di solito si gareggia contro sette avversari, ma il numero può essere diminuito a piacimento. Una caratteristica interessante è la possibilità di decidere le prestazioni della moto intervenendo direttamente su valori come potenza del motore, accelerazione e frenata. Avrete a vostra disposizione un certo numero di punti da distribuire tra queste caratteristiche, quindi starà a voi decidere se avere una moto più veloce o una con un'accelerazione bruciante. Noi vi consigliamo di cambiare configurazione a seconda della pista che state per affrontare (se ci sono lunghi rettilinei privilegiate la potenza, mentre se ci sono molte curve sarà meglio avere una moto con una buona accelerazione).

Le gare di campionato si svolgono su tre giri e presentano una serie di punti di controllo (i classici checkpoint). Raggiungere un punto di controllo estenderà il tempo limite e le nitro a disposizione. Queste ultime vi consentiranno di eseguire un breve scatto e vi permetteranno di impennare la moto. Utile se volete mettervi in mostra, ma ricordate che una semplice distrazione può costarvi cara.

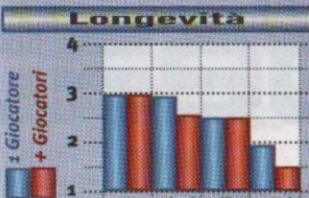
SAER è un gioco pensato per veri appassionati. Caratteristiche come i tempi migliori visualizzati su un tabellone stile telecronaca TV entusiasmeranno tutti i fanatici di Capirossi e soci. È presente anche una modalità di gioco in doppio attraverso schermo condiviso. Una barra indicante la posizione dei due contendenti separa lo schermo permettendo di tenere costantemente d'occhio lo svolgimento della gara.

Suzuki Alstare Extreme Racing è una buona simulazione di guida con cui i futuri rappresentanti del genere dovranno necessariamente confrontarsi.

PREGI	DIFETTI
• Azione di gioco veloce e frenetica	• Troppo facile perdere il controllo
• La grafica è quasi priva di difetti	• I controlli sono troppo restrittivi
• Molti tracciati e moto da scoprire	• Sembra troppo un gioco per PC

Grafica	8
Sonoro	7
Giocabilità	7

Longevità

1 Giocatore / + Giocatori — ore, giorni, settim., mesi

VOTO FINALE 6,5

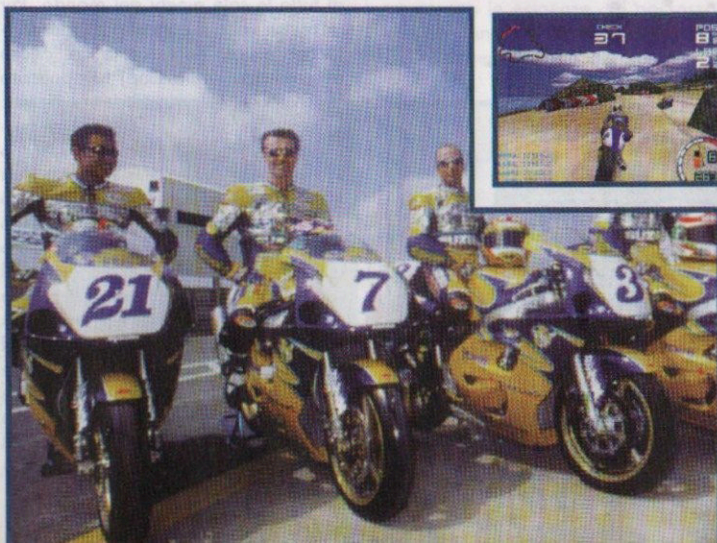
Veloce e fluido, con tutto quello che un appassionato del genere potrebbe volere. Il sistema di controllo lascia però troppo a desiderare.

INFORMAZIONI

›Originariamente il gioco si chiamava *Redline Racer* ed era previsto per il solo Giappone, ma la Criterion lo ha modificato aggiungendo la licenza ufficiale Suzuki e migliorando di molto la giocabilità.

›Gli effetti sonori sono stati realizzati registrando le vere moto della Suzuki.

›Le moto sono state realizzate usando come punto di riferimento i modelli 3D delle controparti reali.

›Ci sono circa 3000 poligoni in ogni singola moto!

THE HOUSE OF THE DEAD 2

UNA CITTÀ È INVASA DA ZOMBI E ABERRAZIONI VARIE E I SOPRAVVISSUTI SI CONTANO SULLE DITA DI UNA MANO. UNO SPARUTO GRUPPO DI EROI DEVE SVENTARE I PIANI DI UN PAZZO CRIMINALE CHE VUOLE DOMINARE IL MONDO... COME DITE, VI SUONA FAMILIARE? MA CERTO, SIETE DI NUOVO ENTRATI NEL MONDO DEL "SURVIVAL HORROR"!

Sicuramente la maggior parte di voi si ricorderà della prima volta in cui *The House of the Dead* fece la sua apparizione sugli schermi di tutte le sale giochi del mondo. Per la prima volta il concetto di sparatutto con pistola (inaugurato dall'allora avveniristico *Virtua Cop*) fu applicato a un gioco dall'ambientazione horror. La storia raccontava dell'incubo vissuto da alcuni agenti speciali all'interno di una gigantesca villa popolata da terribili creature nate dalla mente di uno scienziato tanto geniale quanto folle, il Dott. Curien. Com'era lecito aspettarsi, eccoci ora di fronte al seguito che i programmatori hanno chiamato *The House of the Dead 2*. A parte la discutibile originalità del nome bisogna dire che tutto l'impianto scenografico e tecnico del gioco è stato migliorato profondamente. La velocità è aumentata notevolmente e i nemici sono molto più duri da sconfiggere. Gli eventi hanno inizio circa due anni dopo i fatti del primo capitolo. Teatro delle orripilanti avventure è stavolta una cittadina infestata da malefiche presenze (anche questo ci ricorda qualcosa... mmmh, qualcuno ha detto *Resident Evil*?). Non essendosi ancora ripresi dallo shock, i protagonisti del gioco originale sono stati rimpiazzati da un gruppo di agenti nuovi. Spetterà a loro venire a capo del fitto mistero nascosto negli oscuri meandri della città.

JOHN WAYNE

La prima volta che abbiamo visto la versione Dreamcast di *The House of the Dead 2* ci siamo chiesti come abbia fatto la Sega a trasportare tanta magnificenza grafica sui nostri schermi aumentandone addirittura il livello di dettaglio. Viene da pensare che un gioco del genere non richieda un

Quando partirà il filmato introduttivo di questo gioco, accendete tutte le luci!

LA QUALITÀ GRAFICA GENERALE È DAVVERO ECCEZIONALE, ADDIRITTURA MIGLIORE DI QUELLA DEL COIN-OP.

enorme lavoro per essere trasportato da una piattaforma all'altra. Basta inserire una cosa qui e là, qualche extra e il gioco è fatto.
Fortunatamente non è così, altrimenti ci ritroveremmo a commentare una scialba trasposizione che ormai non avrebbe più nulla di nuovo da raccontare. Volendo descrivere nei particolari tutte le migliorie che la Sega ha apportato a questa nuova versione, non ci basterebbero dieci pagine e vi toglieremmo tutto il gusto della sorpresa. Di una sola cosa siamo sicuri. Per riuscire a scoprire tutti i segreti che *The House of the Dead 2* può offrire, non vi basterà passare qualche ora distratta davanti al televisore a sparare a casaccio.

CLINT EASTWOOD

L'immediatezza è sempre stato uno dei punti di forza di questo tipo di giochi e *THotD2* non fa eccezione. Il discorso è sempre lo stesso. Iniziate una partita e proseguite nel gioco fino a che un maledetto zombi armato d'ascia non vi fa passare a miglior vita. Ricominciate, stavolta superate l'ostacolo e proseguite, ma improvvisamente vi ritrovate di nuovo a terra. Ancora una partita, poi un'altra e un'altra ancora. Insomma, una volta iniziato a giocare è davvero difficile smettere e la voglia di vedere cosa c'è più avanti vi farà ripetere all'infinito la fatidica frase "ancora uno e poi smetto". Naturalmente anche l'occhio vuole la sua parte, ma anche in questo reparto non ci sono delusioni da temere. Tutto è più chiaro, i colori sono più vivi e i fondali risultano molto più dettagliati. Anche gli zombi sono più definiti e si muovono proprio come quelli veri (va beh, si fa per dire...). Attenti però a non rimanere troppo imbambolati, in questo gioco l'imperativo non è guardarsi intorno ma agire, pena... la morte! Un'altra delle caratteristiche che hanno decretato l'enorme successo del coin-op era la possibilità di intraprendere strade diverse ogni volta che si iniziava una nuova partita. Fortunatamente anche questo aspetto del gioco è stato notevolmente migliorato grazie all'aggiunta di una nuova modalità che affianca quelle già esistenti nella versione da sala. Lo scopo è sempre lo stesso, arrivare alla fine possibilmente vivi e vegeti, facendo a pezzi quanti più mostri possibile. Dov'è la novità? Presto detto. Lungo il percorso dovrete darvi da fare per trovare dei bonus molto particolari (alcuni saranno abbastanza facili da scovare, per quelli più pregiati dovrete fare un piccolo sforzo in più), a cui potrete accedere tramite un menu a loro dedicato. Immaginate di avere proiettili infiniti o di poter utilizzare una mitragliatrice, sarebbe fantastico vero? E che ne dite di iniziare una nuova avventura impersonando Mr. Goldman? Se sarete abbastanza bravi queste sono solo alcune delle possibilità che vi verranno offerte. Per *The House of the Dead 2* la Sega ha deciso di attuare una strategia di vendita simile a quella utilizzata a suo tempo su PlayStation per *Time Crisis*. Oltre al gioco potrete quindi trovare nei negozi una confezione a prezzo speciale che include anche la pistola. Non c'è bisogno di dire che l'esperienza di gioco offerta da questa periferica è notevolmente superiore a quella che potrete provare utilizzando il pad. Se poi avete la fortuna di potervi permettere anche un Jump Pack, potrete addirittura sentire il rinculo della pistola.

BILLY THE KID

"Diciamoci la verità, non tutti nascono con una mira da cecchino". Questo è quello che i ragazzi della Sega devono aver pensato quando hanno incluso all'interno del gioco la modalità di Allenamento. I livelli da affrontare sono dieci, ognuno con cinque diversi gradi di difficoltà. Le prove sono svariate e vanno dal salvare la pelle a un passante fino al colpire uno zombi da un'incredibile distanza. C'è poi la modalità Boss, utile per chi vuole allenarsi nell'affrontare i tremendi bestioni di fine livello. Il nostro consiglio è di affrontare questa opzione dopo aver finito almeno una volta il gioco principale; questo perché riuscendo a capire da subito come battere tutti i boss non fareste altro che rovinarvi la sorpresa quando li incontrerete nel gioco. Dobbiamo dire di essere rimasti colpiti dalla quantità di piccole sorprese che la Sega ha nascosto all'interno del gioco.
Quando i programmatori hanno iniziato a lavorare su *The House of the Dead 2*, ne hanno impostato la realizzazione su dei canoni tipici del coin-op, immediatezza e velocità. Ora queste caratteristiche si adattano perfettamente a una versione arcade, ma entrano un po' in contrasto con le esigenze dei possessori di una console. Anche l'inserimento delle nuove opzioni di gioco è un sintomo del fatto che la modalità Classica è leggermente carente dal punto di vista della longevità. Con questo non vogliamo assolutamente rimangiarci quanto di buono abbiamo detto finora, ma pensiamo che sia nostro dovere informarvi nella maniera più completa. *The House of the Dead 2* è un gran gioco e se vi siete divertiti nella sala giochi sotto casa, in questa versione troverete delle novità che vi faranno impazzire. Se invece non avete mai avuto una particolare predilezione per la caccia, potreste provare a giocarlo almeno una volta (magari con la pistola). Siamo sicuri che ne rimarreste delusi.

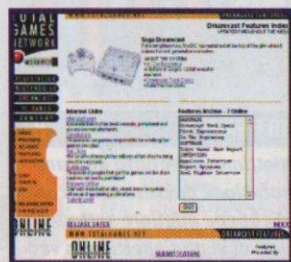
Ecco cosa succede a fare il bagno appena dopo mangiato.

Ma perché non ve ne tornate al calduccio nelle vostre confortevoli bare?

Dunque, i pini da tagliare sono quelli laggiù, ma che fa, non si avvicini... aaaaah!

AI VOSTRI POSTI... PRONTI... CONNESSIONE! IN QUESTA SEZIONE DI DREAMCAST ARENA VI GUIDEREMO MENSILMENTE ATTRAVERSO LA GIUNGLA DELLA NAVIGAZIONE SU INTERNET.

WWW.DREAM-CAST.NET

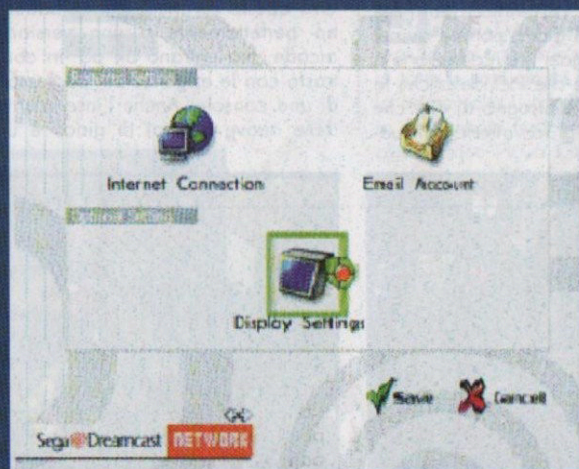
Il perfetto complemento on-line a Dreamcast Arena, TGN (abbreviazione di Total Games Network) è un sito obbligato se volete le ultime novità, anteprime e recensioni sul mondo dei videogiochi. TGN viene aggiornato tutti i giorni dal lunedì al venerdì, con guide e soluzioni dei vostri giochi preferiti. Inoltre il sito propone dei concorsi con in palio copie degli ultimi videogiochi e altri gadget. Anche voi potete contribuire a TGN inviando qualsiasi cosa riguardante il mondo dei videogiochi (anteprime, trucchi o notizie). Inoltre potete inviare le recensioni dei vostri giochi Dreamcast preferiti (o dei più odiati).

GETTATE L'ANCORA... NON SI NAVIGA!

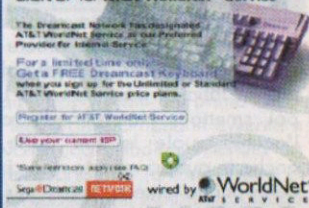
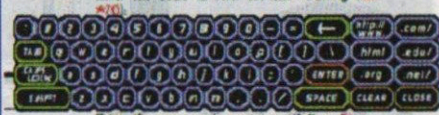
Niente da fare, l'Italia come il resto dell'Europa (eccetto il Regno Unito) non è ancora pronta per navigare. La ragione per cui la Sega ha ritardato il lancio della console di tre settimane è che il servizio "on-line" non era ancora pronto. Per il momento questi problemi sono stati risolti solo in Inghilterra. Quindi tutto quello che dovete fare per connettervi a Internet è collegare il vostro Dreamcast alla TV e a una normalissima presa telefonica, fare una costosissima chiamata in Inghilterra e cominciare la navigazione. Mi raccomando, recatevi il più lontano possibile dai vostri genitori all'arrivo della bolletta telefonica...
Dopo esservi registrati, riceverete il vostro indirizzo e-mail gratuito e avrete accesso a un'area esclusiva del sito Dreamcast chiamata "Dreamarena". Qui potrete chattare (chiacchierare in tempo reale con altre persone), fare acquisti on-line e trovare notizie sugli ultimi eventi collegati alla vostra console.
Purtroppo al recente Tokyo Game Show la Sega ha annunciato che non supporterà la modalità di gioco "on-line" fino alla seconda metà del 2000, scelta a cui la Sega Europe dovrà probabilmente adeguarsi.
All'inizio del prossimo anno verranno però inseriti in Rete dei mini-giochi che potranno essere usati attraverso il network. Tra questi troveremo dei rompicapo, giochi di carte e da tavola. Indubbiamente carini, ma quello che tutti vogliono è giocare in Rete a Sega *Rally 2* e *Virtua Fighter 3tb*. Probabilmente questo ritardo è la causa dell'eliminazione delle opzioni di collegamento dalle versioni europee di molti giochi. Anche se la mancanza del gioco in multiplayer in Rete è un duro colpo, il Dreamcast rimane la prima console che permette di accedere a Internet, inviare e ricevere posta elettronica e fare tutte quelle cose finora esclusive degli utenti PC. La console di casa Sega rappresenta l'inizio di una nuova era nel mondo delle console; tutto quello che serve per ora è un po' di pazienza.

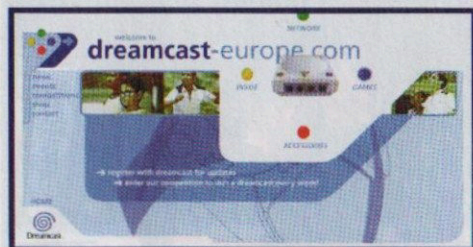
ZIPPATELO!

Un altro grosso problema che sorgerà al momento della connessione è l'impossibilità di scaricare dati da Internet per la mancanza di un supporto di salvataggio. La Sega sta già lavorando a una soluzione al problema e ha già annunciato la realizzazione di una versione dello Zip Drive (popolarissima periferica per PC della Iomega) per la propria console. La buona notizia è che questo Zip Drive dovrebbe essere in vendita già dall'inizio del prossimo anno, permettendo agli utenti Dreamcast di salvare le loro e-mail e altri tipi di informazioni su normalissimi Zip da 100 Mb.
Per mantenere la periferica in sintonia con l'aspetto della console, la Iomega ha deciso di cambiare il colore e l'aspetto dello Zip Drive. Gli Zip Drive Dreamcast potranno essere comodamente collocati sotto la console, in una maniera molto simile al 64DD che la Nintendo intende lanciare in Giappone alla fine dell'anno.

NAVIGHIAMO...

Diamo un'occhiata al modo in cui la Sega of America ha realizzato il proprio software di navigazione.

I pulsanti molto grandi permettono di controllare comodamente il tutto anche attraverso il joypad.

La AT&T (una delle più grandi società telefoniche in America) regala una tastiera per Dreamcast agli utenti che decidono di sottoscrivere un abbonamento.

Digitare nomi e indirizzi con il joypad è difficile. Se volete navigare in Internet la tastiera è un acquisto obbligato.

ECCO I SITI CHE VI CONSIGLIAMO DI VISITARE PER PRIMI UNA VOLTA CONNESSI A INTERNET...

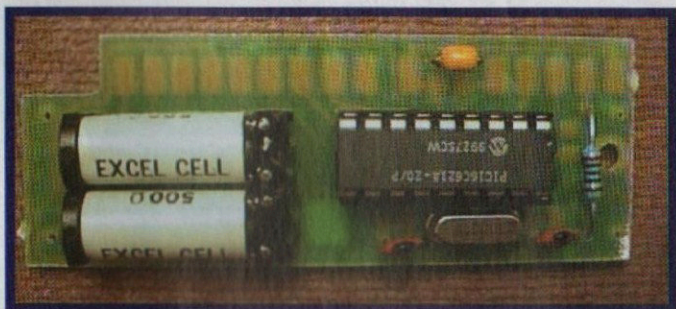
www.dreamcast-europe.com
Il sito della Sega è stato realizzato con l'uso di Flash, un programma che permette di ottenere grafica e animazioni eccellenti. Su questo sito troverete anteprime, filmati e immagini dei giochi in uscita, uno spot pubblicitario e numerosi concorsi a cui partecipare. Un sito eccellente! 5/5

www.dreamcast.net
Questo è un sito non ufficiale gestito da Gamers Alliance che viene regolarmente aggiornato con novità, anteprime e codici riguardanti il Dreamcast. Particolarmente degna di nota l'area chat in cui si può conversare con altri appassionati di videogiochi dai gusti simili. Assicuratevi di procurarvi una tastiera prima di visitare questo sito: gli altri utenti potrebbero stancarsi di aspettare che digitiate usando il joypad. 4/5

www.sega-otaku.com
Un altro sito aggiornato regolarmente con le ultime novità sul mondo Dreamcast, ma con una grafica scadente. Questo non significa però che lo siano anche le informazioni offerte. Il servizio infatti è molto completo, anche se molti articoli sono presi da altri siti, per cui potrà capitarvi di averli già visti in precedenza. 3/5

MODIFICA, SOGNO O REALTÀ?

Se siete davvero appassionati di videogiochi, sicuramente una delle domande che vi farete più spesso riguarda la possibilità di modificare il vostro Dreamcast per usare i titoli d'importazione americani e soprattutto giapponesi. A dicembre sono usciti davvero tantissimi titoli nella terra del Sol Levante, tra cui gli attesissimi *Virtual On Oratorio Tangram*, *Space Channel 5*, *Berserk* e molti altri ancora. Purtroppo la situazione "modifica" attualmente non è delle migliori. Da tempo ormai gira la voce che presto dovrebbe uscire una periferica da attaccare al joypad che consentirebbe di giocare con i titoli di importazione, ma per ora non si è visto ancora nulla. Sembra anche che presto dovrebbe uscire un chip da montare all'interno della macchina, ma anche in questo caso le notizie sono piuttosto frammentarie.
Su Internet però gira da tempo un altro tipo di modifica. In pratica si tratta semplicemente di resettare la memoria interna del Dreamcast e di fissare la levetta in plastica nera vicino al gruppo ottico con un pezzo di scotch. Una volta eseguita questa operazione, vi basterà far partire la console con un gioco europeo, aprire il coperchio CD e sostituire il disco con un titolo d'importazione. Noi abbiamo provato questa modifica su una macchina giapponese e abbiamo provato vari giochi europei. Il risultato è che alcuni titoli non partono proprio (come *Sega Rally 2*) e altri non funzionano alla perfezione (in *TrickStyle*, per esempio, l'immagine non è perfettamente centrata sul televisore). Insomma, il nostro consiglio è quello di aspettare ancora qualche mese e di evitare di mettere le mani sulla console, visto che smontandola invalidereste anche la garanzia. Secondo noi l'unica modifica davvero possibile è quella tramite periferica esterna, che sicuramente non comprometterebbe le prestazioni della console e non invaliderebbe la garanzia. Meditate gente, meditate...

La nuova console Sega in tutto il suo splendore. Speriamo che presto avremo la possibilità di giocare con i titoli di importazione senza troppi problemi.

Ecco un tipo di operazione che dovete assolutamente evitare. Se non avete una perfetta conoscenza del Dreamcast in ogni suo minimo particolare, azioni come questa potrebbero comprometterne il corretto funzionamento.

Questo è uno dei primi prototipi di chip di modifica per Dreamcast. Montato all'interno della macchina, dovrebbe permettere di usare i giochi d'importazione sulle nostre console europee.

Ready 2 Rumble Boxing

SE CERCATE TRUCCHI, CODICI E SOLUZIONI COMPLETE DEI MIGLIORI GIOCHI DREAMCAST SULLA RIVISTA NOSTRA SORELLA DREAMCAST TRUCCHI & SOLUZIONI TROVERETE CIÒ CHE CERCATE. ECCO UN ASSAGGIO DI QUELLO CHE VI RISERVERÀ IL PRIMO NUMERO...

ECCO ALCUNI TRUCCHI DELL'ULTIMO MINUTO PER IL BRILLANTE READY 2 RUMBLE BOXING DELLA MIDWAY, UNO DEI PICCHIADURO PIÙ DIVERTENTI DISPONIBILI PER DREAMCAST (SOPRATTUTTO SE GIOCATO CON UN AMICO)

Scelta del livello nella modalità a due giocatori

Quando giocate in doppio premete il trigger analogico di sinistra per combattere nell'arena "Two-Tier" e quello di destra per l'arena Championship. Premendo contemporaneamente entrambi i pulsanti combatterete nella palestra!

Cambiare la voce del secondo

Quando siete nella schermata di selezione del personaggio premete X insieme a una direzione del pad per cambiare la voce del vostro secondo.

Cambiare costume

I pugili di *R2RB* hanno differenti costumi. Per cambiarli premete X + Y contemporaneamente al momento della scelta del personaggio.

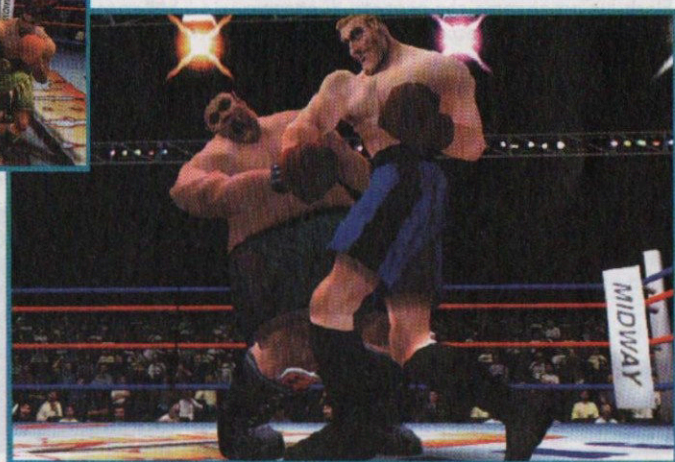
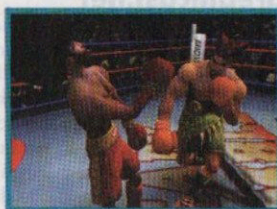
Personaggio nascosto

Andate nella schermata di selezione del personaggio e premete X + trigger analogico di destra + trigger analogico di sinistra contemporaneamente. Ora potrete giocare nei panni di uno stranissimo personaggio!

Recuperare energia

Quando siete a corto di energia e state per andare al tappeto, ruotate il joystick analogico in senso orario. In questo modo il vostro pugile recupererà molto più velocemente.

Sbloccare le varie categorie

Ci sono diverse classi da scoprire nel gioco, ma è possibile farlo anche barando! Per sbloccare la Bronze Class inserite "Rumble Power" come vostro nome. La Silver Class viene sbloccata inserendo "Rumble Rumble" e la Gold Class inserendo "Mosma!". Per ottenere l'ultima categoria, la Champ Class, inserite "Pod 5!". Con quest'ultimo codice troverete anche tutti i pugili nascosti.

Millennium Soldier: Expendable

ECCO ALCUNI UTILI CODICI PER QUESTO DIVERTENTISSIMO SPARATUTTO. TUTTI QUANTI VANNO INSERITI ATTRAVERSO IL PRIMO JOYPAD DURANTE LA PARTITA

SCUDO
Su, Giù, Sinistra, Destra, X, Su, Giù, Sinistra, Destra, Y.

SALTARE I LIVELLI
Y, Y, X, X, Trigger di Sinistra, Trigger di Destra, Giù, Giù, Su, Su.

GRANATE
Giù, Giù, Giù, Giù, Giù, Su, Su, Su, Su, Trigger di Destra.

VITE
A, B, X, Y, Trigger di Sinistra, Trigger di Destra, Su, Giù, Sinistra, Destra.

CREDITI
A, B, Sinistra, A, B, Destra, B, A, Giù, Trigger di Destra.

UOVO DI PASQUA
Trigger di Sinistra, Sinistra, Trigger di Destra, Destra, X, X, Giù, Giù, Trigger di Destra, Trigger di Sinistra.

FINIRE IL GIOCO
Trigger di Sinistra, Trigger di Destra, Trigger di Sinistra, Trigger di Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Y, X.

SELEZIONE DEL LIVELLO
Su, Giù, Su, Giù, Su, Giù, Sinistra, Destra, Destra, Y.

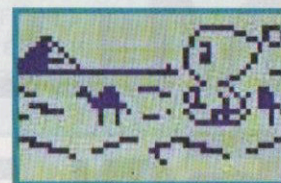
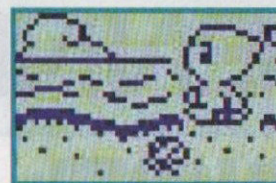
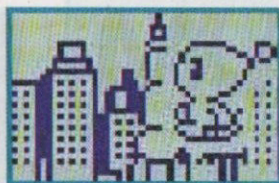
Marvel Vs Capcom

EVIL ZANGIEF
Andate nella schermata di selezione del personaggio e selezionate Zangief, poi eseguite una mezzaluna all'indietro e premete il tasto per il calcio veloce. Zangief si trasformerà in una versione malvagia di se stesso.

GOLD WAR MACHINE
Sempre nella schermata di selezione del personaggio scegliete Zangief e premete Sinistra, Sinistra, Giù, Giù, Destra, Destra, Giù, Giù, Sinistra, Sinistra, Su, Su, Su, Su, Destra, Destra, Sinistra, Sinistra, Giù, Giù, Giù, Giù, Destra, Destra, Su, Su, Sinistra, Sinistra, Giù, Giù, Destra, Destra, Su, Su, Su, Su, Su.
A questo punto dovreste vedere una War Machine dorata sopra Zangief.

HYPER VENOM
Questo codice è simile ai precedenti. Questa volta scegliete Chun-Li e premete Destra, Giù, Giù, Giù, Giù, Sinistra, Su, Su, Su, Su, Destra, Destra, Giù, Giù, Sinistra, Sinistra, Giù, Giù, Destra, Destra, Su, Su, Su, Su, Sinistra, Sinistra, Su.
A questo punto premete il pulsante dei calci e otterrete il Venom blu ghiaccio. Premendo invece il tasto dei pugni avrete il Venom rosso sangue, e premendo Su otterrete Hyper Venom!

LILITH
Anche questo personaggio segreto è attivabile scegliendo Zangief e premendo Sinistra, Sinistra, Giù, Giù, Destra, Destra, Su, Su, Giù, Giù, Giù, Giù, Sinistra, Sinistra, Su, Su, Su, Su, Destra, Sinistra, Giù, Giù, Giù, Giù, Destra, Destra, Su, Su, Su, Su, Sinistra, Sinistra, Giù, Giù, Giù, Giù, Destra, Giù.

Sonic Adventure

VOLETE DIVERTIRVI ANCORA DI PIÙ CON IL VOSTRO VMU? PROVATE CON QUESTA GUIDA AI CHAO DI SONIC...

Una delle cose più interessanti di *Sonic Adventure* è senza dubbio l'allevamento dei Chao. Tra le possibilità offerte da questa sezione c'è anche quella di portare i vostri piccoli amici con voi per mezzo del VMU, sia che andiate fuori città o che facciate una capatina al pub insieme agli amici. Scaricando questi mini-giochi su VMU potrete accrescere le caratteristiche dei vostri Chao, farli combattere contro dei loro simili e perfino incontrare Sonic e i suoi amici! Ricordate però che allevare Chao di primo livello richiederà molta dedizione da parte vostra...

Lavoro, riposo e gioco

Dopo aver scaricato il Chao su VMU potrete cominciare a fare le cose sul serio. L'obiettivo del gioco è aiutare il Chao a sviluppare le sue abilità lungo un'avventura divisa in 5 quadri scelti tra un totale di 15. In basso trovate uno schema che mostra quali abilità sono richieste da ogni livello. Anche se un Chao è particolarmente bravo in quella particolare abilità, questo non significa che terminerete il quadro molto facilmente... Durante alcuni livelli il Chao incontrerà uno degli amici di Sonic, e in una particolare occasione anche lo stesso porcospino blu!

Fammi da guida

Per far cominciare l'avventura del vostro Chao premete il pulsante Mode finché non apparirà un simbolo simile a un asso di picche, quindi schiacciate il tasto A. Una volta nella schermata dei titoli, premete A e B insieme e comincerete la vostra avventura (o forse quella del Chao). Nella maggior parte delle situazioni il

Come trovare un Chao in Sonic Adventure

La prima cosa che dovete fare è scaricare il vostro Chao su VMU. L'operazione va eseguita nei Chao Gardens ed è veramente molto semplice. Seguite le nostre istruzioni per avere un vivace Chao in pochissimo tempo e senza troppi problemi.

1. Assicuratevi di avere un VMU con 128 blocchi liberi e inseritelo nel pad del vostro Dreamcast. Se non avete abbastanza spazio dovrete necessariamente cancellare qualche file.

2. Scegliete il Chao che volete scaricare sul VMU e premete il tasto Y. Portatelo sullo strano piedistallo a forma di controller nei Chao Gardens e piazzatelo sul grande pulsante rosso. Ora fatelo scendere in modo da posizionarlo sulla piccola botola proprio di fronte a voi.

3. A questo punto apparirà una lista delle unità VMU disponibili per permettervi di scegliere dove scaricare il Chao in caso ne abbiate più di una. Selezionatene una e premete il tasto A.

4. Dopo alcuni istanti il Chao scomparirà dal piedistallo e riapparirà sul vostro VMU. Il piedistallo dovrebbe segnalare "OK!" per comunicarvi l'avvenuto trasferimento. Ora potete togliere il VMU dal pad per giocare con il Chao quando volete!

5. Rimuovere un Chao dal VMU è un'operazione molto semplice. Piazzatevi sul bottone rosso senza mettere un Chao sul piedistallo e vi verrà mostrata una lista dei Chao da rimuovere. Scegliete il cucciolo che volete togliere dal VMU e in breve lo vedrete riapparire sullo schermo della TV. Ricordate che questo è l'unico metodo per rimuovere i Chao da un'unità VMU.

Mappa dell'avventura

Chao saprà cavarsela da solo, ma in alcuni punti dovrete necessariamente aiutarlo. Un effetto sonoro vi dirà qual è il momento giusto per intervenire. Ecco un riepilogo di quello che potrebbe succedere al vostro amichetto...

1. Se il vostro Chao smette di camminare, si siede su un pallone da spiaggia, si addormenta o viene spaventato durante il suo viaggio, tutto quello di cui ha bisogno è un po' di incoraggiamento. Premete il tasto A per farlo di nuovo camminare.

2. Se trova un baule lungo il cammino, vedrete comparire una schermata con tre casse differenti. Alcune contengono cose buone, altre cose cattive. A voi la scelta...

3. Sullo schermo potrebbe apparire un messaggio che vi informa che il Chao è contento, che si è comportato particolarmente bene in una data situazione o che sta crescendo correttamente. Per procedere oltre premete il tasto A.

4. L'immagine di un Chao di fronte a un cartello significa che siete giunti alla fine del livello attuale e che dovete scegliere una direzione nella quale mandare il vostro cucciolo. Potete scegliere personalmente o lasciare la decisione al Chao... ma a volte la vostra bestiola farà la scelta peggiore!

5. Il grande simbolo "?!" sullo schermo significa che sta per cominciare un combattimento! Quando la battaglia ha inizio, sul fondo dello schermo vedrete una fila di box mentre due Chao si fronteggiano sullo schermo del VMU, con degli indicatori dei rispettivi livelli di energia. Il vostro Chao sarà sempre posizionato sulla destra. Il Chao che rotea il pugno è quello a cui tocca attaccare. Tutti i box saranno scuri, a eccezione di uno. Il numero di box chiari aumenta a seconda della forza del vostro Chao (se ha una forza di 200 ci saranno due box chiari, con 400 ce ne saranno tre e così via). Per attaccare con successo dovete riuscire a bloccare il cursore sul box chiaro. I Chao attaccano a turni.
Ovviamente quello che rimarrà in piedi sarà il vincitore.

GIOCO D'AZZARDO?

Uno dei modi più sicuri per ottenere dei frutti in grado di potenziare le abilità del vostro Chao è giocare al Fruit Matching che trovate nel menu Quest (premendo il pulsante A). Quando cominciate una partita vi verrà mostrata brevemente una schermata con sei paia di frutti in varie posizioni. Dopo che lo schermo sarà diventato bianco avrete a disposizione tre possibilità per accoppiare i frutti indovinando la loro posizione. Per avere successo in questo mini-gioco serve un po' di pratica, ma c'è da dire che i frutti non si confondono mai tra di loro. Meno volte sbaglierete, migliore sarà l'oggetto che riceverete. Fallendo tre volte, tutto quello che avrete sarà un Chao molto deluso!

FRUTTA E VERDURA

Il metodo più indicato per migliorare le caratteristiche del vostro Chao è quello di nutrirlo con differenti tipi di frutta che potrete ottenere dalla Fruit Machine.

Limone
Abilità Influenzate: Nuotare (+4 punti)
Metodo per ottenerlo/a: Nessuno

Prugna
Abilità Influenzate: Volare (+4 punti)
Metodo per ottenerlo/a: Nessuno

Uva
Abilità Influenzate: Correre (+4 punti)
Metodo per ottenerlo/a: Nessuno

Ciliegia
Abilità Influenzate: Forza (+4 punti)
Metodo per ottenerlo/a: Nessuno

Hastnut
Abilità Influenzate: Aumenta la velocità nel livello attuale
Metodo per ottenerlo/a: Segnare il punteggio massimo nel gioco della Fruit Matching

Starnut
Abilità Influenzate: Aumenta la potenza del pugno durante i combattimenti
Metodo per ottenerlo/a: Segnare il punteggio massimo nel gioco del Fruit Matching

Chaonut
Abilità Influenzate: Tutte (+4 punti)
Metodo per ottenerlo/a: Segnare il punteggio massimo nel gioco del Fruit Matching

Lifenut
Abilità Influenzate: Fa tornare al massimo l'energia del Chao
Metodo per ottenerlo/a: Segnare il punteggio massimo nel gioco del Fruit Matching

Lazynut
Abilità Influenzate: Rende il Chao molto triste
Metodo per ottenerlo/a: Fate qualcosa di malvagio!

NEL PROSSIMO NUMERO!

FERRARI F355 CHALLENGE

INSERT COIN

La Sega ha superato se stessa, *Ferrari F355 Challenge* è senza dubbio il cabinato da sala più gettonato del momento. Abbiamo provato per voi questa splendida simulazione di guida che presto arriverà anche su Dreamcast.

ALLACCIATE LE CINTURE

Recensioni e anteprime dei migliori giochi di guida per Dreamcast. *Re-Volt* (una entusiasmante gara tra macchinine radiocomandate) e *Vigilante 8 Second Offense* (una sfida nel passato fra macchine armate fino ai denti), sono solo alcuni dei titoli che troverete nel prossimo numero di Dreamcast Arena.

SPACCACODICI

Siete bloccati al vostro gioco preferito e non riuscite ad andare avanti? Ecco la soluzione ai vostri problemi... Svelate per voi tutte le mosse speciali di *Soul Calibur*, il picchiaduro definitivo della Namco. Inoltre la guida completa a tutti i tracciati di *Sega Rally 2*.

INTER@CT

Visto che stiamo soltanto al primo numero, chiaramente non potevamo inserire una sezione dedicata alla posta. Ma nel prossimo numero non vogliamo sentire scuse! Ci dovrete sommergere di lettere con consigli, suggerimenti e domande sui vostri giochi preferiti. Inoltre aspettiamo anche le vostre recensioni. Scrivete un articolo su un titolo per Dreamcast a vostra scelta e inviatelo qui in redazione. I migliori saranno premiati con fantastici premi! Inviate il tutto a Dreamcast Arena c/o Play Press Publishing, Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma. Potete anche inviarci un fax al numero 063203232 o un'e-mail all'indirizzo playpres@uni.net

LA RIVINCITA NINTENDO COMINCIA QUI!

Game Boy Color
Il magazine per chi non smette mai di giocare

L'unica rivista per maniaci di Game Boy

GAME BOY COLOR MANIA

Speciale
TARZAN
il nuovo capolavoro della Disney

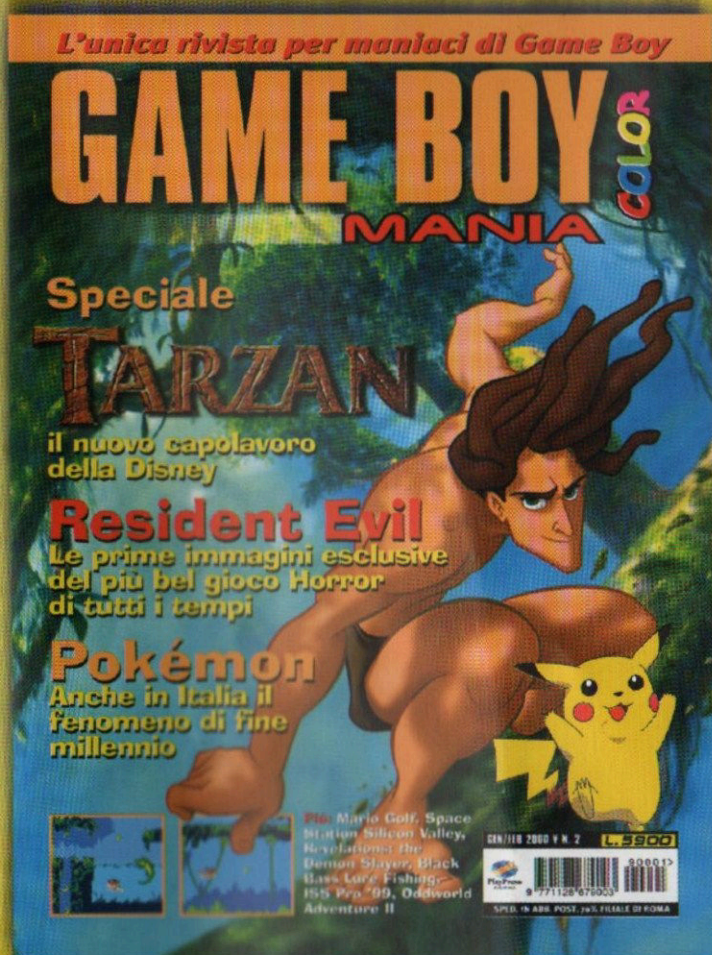
Resident Evil
Le prime immagini esclusive del più bel gioco Horror di tutti i tempi

Pokémon
Anche in Italia il fenomeno di fine millennio

Più: Mario Golf, Space Station Silicon Valley, Revelations: the Demon Slayer, Black Bass Lure Fishing, ISS Pro '99, Oddworld Adventure II

GEN/FEB 2000 N. 2 L. 5900

DAL 5 GENNAIO IN TUTTE LE EDICOLE

Ritorna la rivista per N64 più amata dai lettori

DAL 5 DICEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE